

INCLUYE 2 superguías + supertrucos
RESIDENT EVIL ZERO (GAMECUBE)
S.W. BOUNTY HUNTER (PS2-GC)
SÓLO 2,50 €
núm. 129 marzo 2003 • 2,50 Euros • 2,65 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)
SUPERJUEGOS
¡CONCURSOS!
M.K. DEADLY ALLIANCE
METROID FUSION
¡AVALANCHA XBOX!
XBOX LIVE
ASÍ SERÁ EL JUEGO ON-LINE EN LA CONSOLA DE MICROSOFT
DOA XTREME
BEACH VOLLEYBALL
PREPÁRATE PARA EL JUEGO MÁS SENSUAL DE TODOS LOS TIEMPOS
STEEL BATTALION
TE CONTAMOS TODO SOBRE EL SIMULADOR DE «MECHAS» DE CAPCOM Y SU ESPECTACULAR SISTEMA DE CONTROL
RYGAR
LA GRAN AVENTURA MITOLÓGICA DE TECMO
EL JUEGO DE PLATAFORMAS MÁS REBELDE
VEXX



¡ATENCIÓN SOCIO!

BENEFÍCIATE DE NUESTRA PROMOCIÓN



PÁSATE POR CONFEDERACIÓN
LOS MARTES, MIÉRCOLES Y JUEVES
E INFÓRMATE A QUÉ PUEDES
JUGAR A UN PRECIO EXCEPCIONAL

SÓLO PARA SOCIOS

Además, ser socio tiene sus ventajas: Bonos exclusivos, promocines, descuentos, torneos retringidos, y mucho más.

Y SI NO ERES SOCIO, ¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO?

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304
y expansion@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

NUEVO SALAMANCA
C/ Vázquez Coronado, 8
Tel.: 923 270 464
metropolis@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE:
902 15 23 18
y atencion_cliente@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

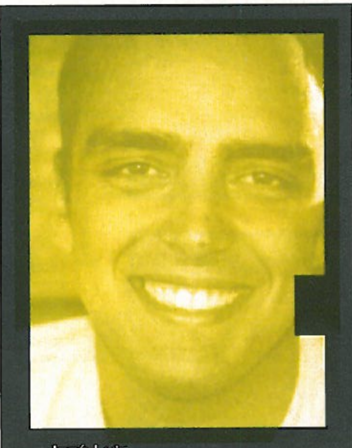
VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

SUMARIO Nº 129



PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

Estamos en épocas de reivindicación. Aparte del famoso «no a la guerra», nos han estado bombardeando con emails usuarios que se quejan de los precios de los juegos. En primer lugar, y tal y como os he dicho a muchos de vosotros, la forma correcta de protestar no es bombardear. Lo más útil es unirse, crear una especie de plataforma y manifestar como una la opinión de muchos. Pues bien, la idea de estos usuarios es declararse en huelga durante todo el mes de abril y no comprar ningún juego. Me dicen que su intención no es que los juegos se pongan a 20 euros, sino que tengan un precio más lógico, más asequible que les permita no dejar de invertir en su pasatiempo favorito, sino que dicha inversión se rentabilice de mejor forma permitiéndoles disfrutar de más juegos. En un tiempo en el que la piratería está a la orden del día, sería injusto acallar las voces de los que sí se gastan dinero en juegos originales. Pagar más o menos 60 euros por un juego es mucho dinero, sobre todo en un país donde los sueldos no permiten demasiadas alegrías. El querer que la inversión en dos juegos se convierta en tres es algo totalmente comprensible, y además, con las series baratas lo hemos visto: disponer de juegos a precios reducidos limita considerablemente la piratería. Quizá es el momento de que las compañías lancen un órdago y prueben. Que experimenten qué es lo que pasa si lanzan al mercado títulos nuevos a 30 euros. Quizá el plus de ventas amortigua el poco margen de beneficios e incluso supone más ingresos. Eso sí, declararse en huelga y no comprar perjudica a las distribuidoras, que son las menos culpables de esto. El problema está en el origen, en los derechos, en los royalties.... Una huelga de «bolsillos caídos» haría que pagaran justos por pecadores. Quien invierte en traducciones, en manuales completos, en doblajes son las distribuidoras, y el precio a que compran los juegos a las compañías es ya muy caro. Qué más quisieran ellas que poder poner juegos a 30 euros... El problema está en el origen, no en el final de la cadena, que es la distribución. Así que pensad a quién perjudicáis, y quién puede cambiar las cosas. De todas formas, ójala algún día alguna compañía se arriesgue y pruebe, y que quienes exigen royalties y derechos apoyen la iniciativa... Aunque por desgracia, me parece un sueño casi irrealizable.

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, José Luis Gómez, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, F. J. Bautista, Daniel Rodríguez, Jasón García, Natalia Muñoz, Ana Márquez** (edición), y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Tel: **91 586 33 00** E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2° D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2°, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 00, Fax 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Bassé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (int.)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,65 euros incluido transporte.
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



Los "mejore" juegos del mes

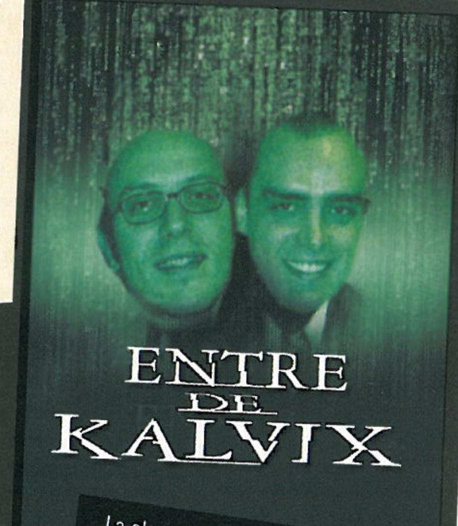
Aquí tienes una selección de los mejores títulos que te presentamos en este número

TROCKY
El potro de panceta

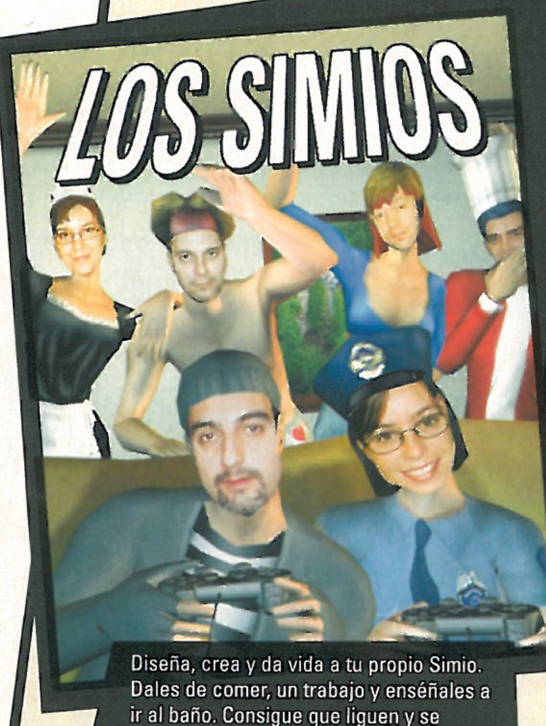
Nemesis «Trocky» era un adolescente enganchado a la panceta. Con el boxeo descubrió que hay otras cosas que se pueden hacer con las manos. Ahora lucha por ayudar a los niños del barrio a salir de la adicción al fiambre.

FINA FANTASI 1X2

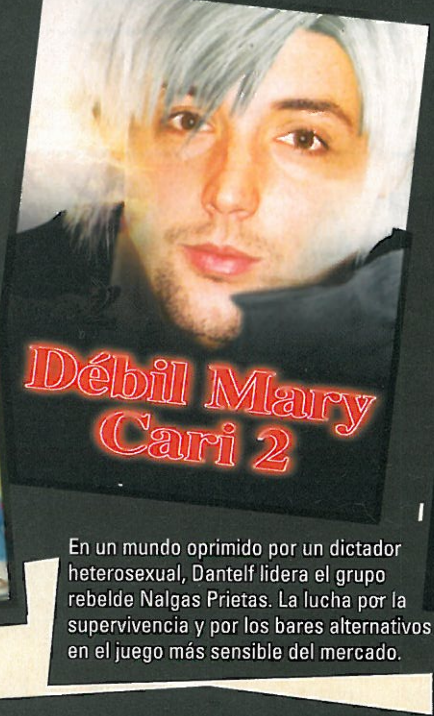
2120. Alfonsi Fina es la portadora de un virus que hace crecer pelo en la cara y en las uñas. Los Capilators han destruido todas las epilady. Queda una cuchilla y sólo Fina podrá encontrarla.



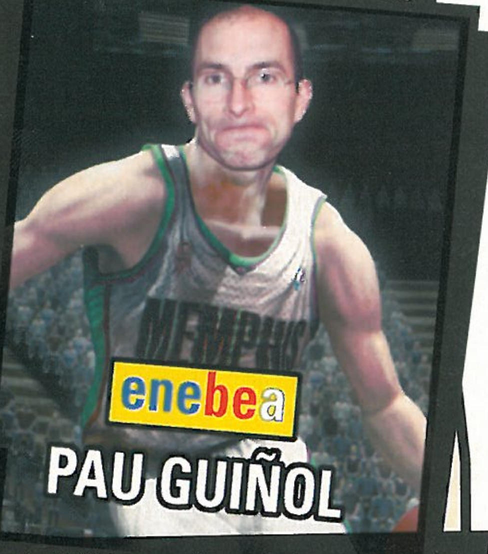
La alopecia se ha adueñado de la Red. Todos son ceros, unos y calvos. Jorgeriátrico y Scopelón son los causantes de todo. Introdúcete entre ellos y conviértelos en heavies melenudos.



Diseña, crea y da vida a tu propio Simio. Dales de comer, un trabajo y enséñales a ir al baño. Consigue que liguen y se reproduzcan. Crea tu universo Simio. Para todos los sistemas.



En un mundo oprimido por un dictador heterosexual, Dantelf lidera el grupo rebelde Nalgas Prietas. La lucha por la supervivencia y por los bares alternativos en el juego más sensible del mercado.



Pau Guiñol nos enseña a sudar la camiseta jugando un partido completo con un pollo vivo entre los dientes. El baloncesto no es el medio, sino el fin para compartir el pollo con tus compañeros al final del partido. Consigue que no se lo trague.

NOTICIAS

INFOGRAMES/REFLECTIONS

Driver 3 ya está en camino

Reflections está en la última fase de desarrollo de su juego más esperado: la tercera entrega de la saga *Driver*. Aunque el secretismo más absoluto es lo que impera, hemos conseguido averiguar algunas cosas.

MIAMI, NIZA Y ESTAMBUL

Estas ciudades protagonizan esta nueva y esperadísima entrega de la saga de **Reflections**.



Para empezar, se ha utilizado el motor gráfico del *Stuntman*, pero ampliamente mejorado para representar con el más absoluto de los detalles tanto vehículos como escenarios, y dotar al juego de innumerables efectos de luz. Por las pantallas que hemos podido ver, los coches serán uno de los puntos fuertes, con vehículos con el carisma de los **Ford Mustang** antiguos o, como podéis ver en estas pantallas, un **Citroen 2CV**. Cada escenario cuenta con cerca de 50 kilómetros cuadrados de acción, en los que el jugador podrá dar rienda suelta a su vocación de ladrón de coches y, además, entrar en edificios. El lanzamiento de este excepcional título, que aparecerá tanto para **Xbox** como para **PlayStation 2**, se prevé que sea a finales de este año.



*Como es de esperar, la policía tendrá un papel estelar en el juego, y evitarla será la única manera de llevar a buen fin nuestras misiones. En **Driver 3** también podremos entrar a numerosos edificios.*

Primeras imágenes del bautismo de la saga Driver en las consolas de última generación

KONAMI

I.S.S. 3

Konami ya tiene preparada una nueva entrega de su otra saga futbolística tras *Pro Evolution Soccer 2*. El grupo de programación **Major** ha conseguido en ***ISS 3*** una mejor calidad gráfica en todos los apartados y una jugabilidad mucho más intensa. **Ángel González Ucelay** pone la voz a los comentarios, y además tendrá opción de 60 hz, incluirá jugadores y equipos reales, mostrará una presentación de lujo e incorporará animaciones asombrosas





CAPCOM

CHAOS LEGION

A medio camino entre ***Devil May Cry*** y el estilo *arcade* de multitud de recreativas de la vieja escuela, *Chaos Legion* nos sitúa en un mundo medieval donde la espada es la ley. Sus 13 niveles prometen enfrentamientos contra cientos de enemigos a espadazo limpio e invocando legiones mágicas. Sólo así el protagonista, **Sieg Warheit**, será capaz de salvar a su mejor amigo, **Victor Delacroix**, de las garras de la muerte. Un título repleto de acción y con una ambientación casi mitológica.

__Capcom__ está dispuesta a seguir explotando el filón que abrió su gran saga, Devil May Cry. Acción frenética a raudales.





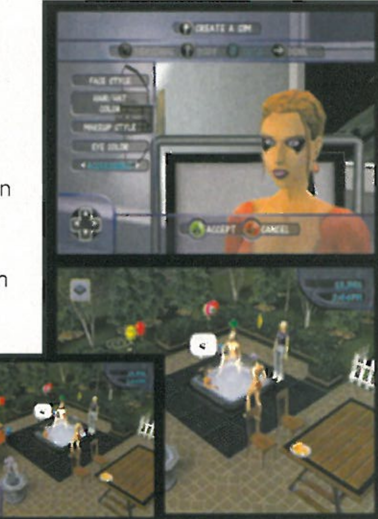




ELECTRONIC ARTS

Los Sims en GC y Xbox

Buenas noticias para los usuarios de **GameCube** y **Xbox**. La versión para consola de los célebres **Sims** no se va a quedar en **PlayStation 2**. **Electronic Arts** ha querido que todo el mundo pueda disfrutar con su saga más vendida (más de 20 millones de juegos en todo el mundo, y más de medio millón en **España**). Serán idénticos a la entrega para **PS2** y, lo mejor de todo, se pondrán a la venta casi inmediatamente, a finales de este mes de marzo. Apúntate a la fiebre **Sims**.



CODEMASTERS

Fútbol y coches para PS2 y Xbox

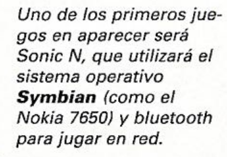
TOCA Race Driver

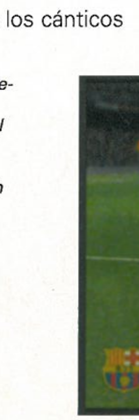
Tras su exitoso paso por ***PlayStation 2****, la versión para* ***Xbox*** *ha sido mejorada ostensiblemente, especialmente a nivel gráfico.*

Uno de los proyectos más ambiciosos de **Codemasters** es ***Club Football***, en el que llevan trabajando ya desde hace bastante tiempo. Se trata de una serie de 16 juegos de fútbol basados y personalizados para los equipos con más renombre dentro del panorama futbolístico europeo. Las escuadra elegidas para **España** han sido el **F. C. Barcelona** y el **Real Madrid C. F.** Se han desarrollado digitalmente los estadios de cada equipo, utilizando planos arquitectónicos y referencias fotográficas. También se han reproducido los cánticos locales y al público animando en partidos reales. En otro orden de cosas, está a punto de salir a la venta la versión **Xbox** de ***TOCA Race Driver***, el célebre juego de carreras de coches que tanto éxito alcanzó en **PlayStation 2**. Por lo que hemos podido ver en la *beta* que nos ha proporcionado **Codemasters**, la principal diferencia es gráfica, con unos escenarios y unos coches extraordinariamente realizados. El número que viene os contaremos todo.

NOKIA N-GAGE

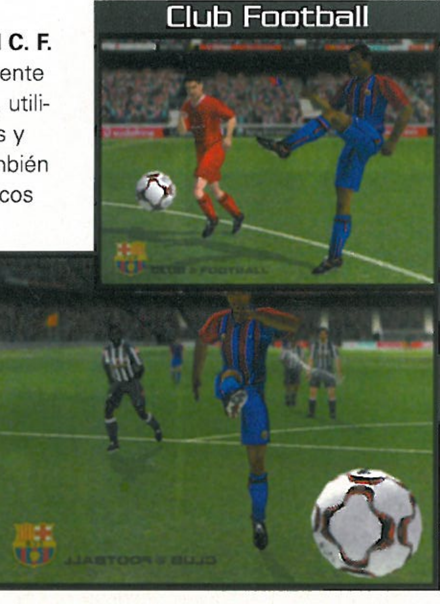
En el último trimestre de 2003, **Nokia** pondrá a la venta **N-Gage**, una combinación de telefono móvil tribanda GSM, reproductor de MP3, radio estéreo FM y consola portátil. La compañía está trabajando con los principales editores del mundo, como **Sega**, **Activision**, **Eidos**, **Taito** y **THQ**, para que desarrollen juegos en tarjetas de memoria para su sistema.





Uno de los primeros juegos en aparecer será Sonic N, que utilizará el sistema operativo ***Symbian*** *(como el Nokia 7650) y bluetooth para jugar en red.*

Club Football



ARDISTEL

Xbox+MGS 2 Subs.

Ardistel pone a la venta un pack especial de **Xbox** que incluye la consola y el juego *Metal Gear Solid 2 Substance*. El PVP es 279,99 euros.



ACCLAIM

Burnout 2

Xbox y **GameCube** dispondrán de este excelente juego, y ampliamene mejorado, en el próximo mes de mayo. La version **Xbox** incorporará funciones *On-line*.

RESULTADOS CONCURSOS

RESIDENT EVIL + CAPCOM VS SNK 2 EO

Marcos Rodríguez Losada LUGO
Pedro Miguel Pérez González MÁLAGA
Iván Muñoz Moreno MADRID
Alejandro Moraño Mur BARCELONA
Ayose Rubio Vera LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Jaime González Bartroli CASTELLÓN
David García Ruiz BARCELONA
Pedro Ruiz Acevedo SEVILLA
Angel Morante Díaz MADRID
Christian Evert García Mago BALEARES
Juan Luis Montero Pardo VALLADOLID
Angel Manuel López-Horcajuelo MADRID
Santiago Palomares Ruiz SANTANDER
Alberto Ramírez Barroso MADRID
Gustavo Martín Pérez VALENCIA

TOP



PlayStation 2. 1 GTA: Vice City 2 The Getaway 3 ESDA: Las Dos Torres 4 PRO Evolution Soccer 2 5 FIFA 2003

PSone. 1 Harry Potter y La Cámara Secreta 2 FIFA Football 2003 3 Metal Gear Solid Band 4 Digimon World 2003 5 Dragon Ball Z U.B. 22

GameCube. 1 Starfox Adventure 2 Mario Party 4 3 Eternal Darkness 4 Resident Evil 5 Super Mario Sunshine

Game Boy Advance. 1 Las Dos Torres 2 Super Mario A. 3: Yoshi's Island 3 Harry Potter y La Cámara Secreta 4 Golden Sun 5 Metroid Fusion

Xbox. 1 Splinter Cell 2 FIFA Football 2003 3 Halo 4 Blinx 5 Medal Of Honor Frontline

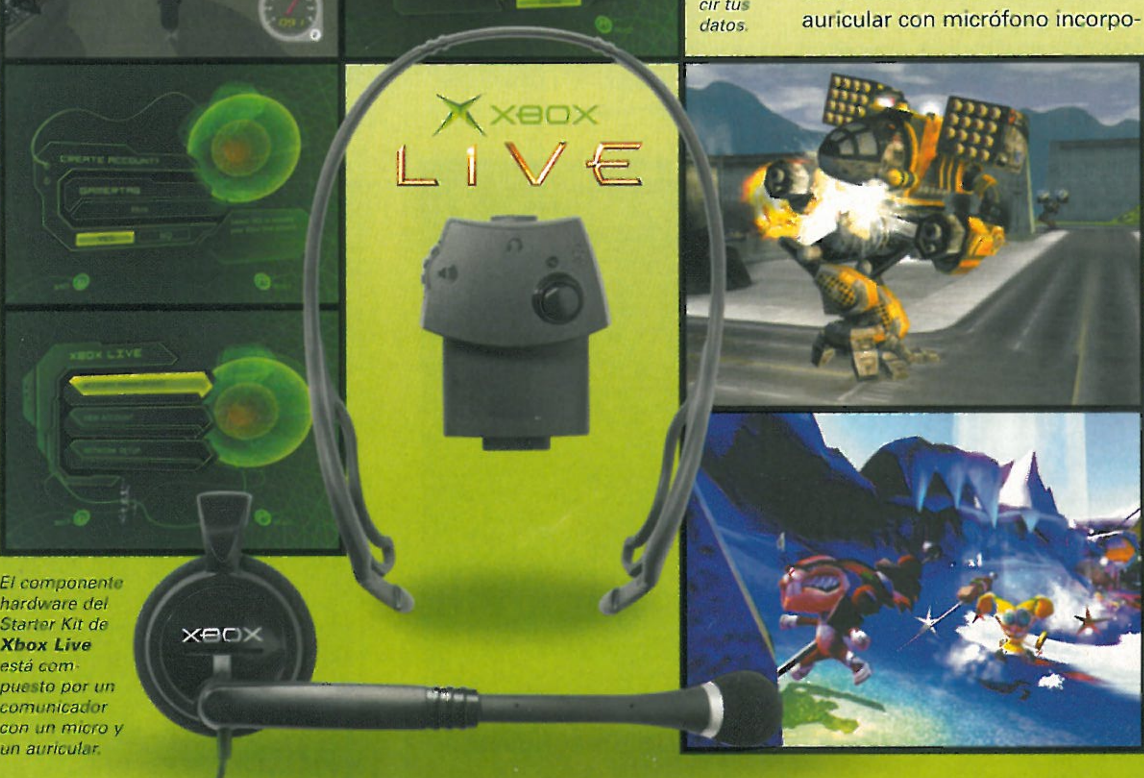
MICROSOFT

XBOX LIVE

El pasado día 27 de enero fuimos invitados por **Microsoft** a conocer de primera mano su sistema de juego en red **Xbox Live**. **Michel Cassius**, vicepresidente europeo de la plataforma **Xbox** fue el encargado de realizar la presentación y de aclarar muchas de las dudas que aún tenían los asistentes al evento sobre el servicio de **Microsoft**. Allí tuvimos la oportunidad de probar el sistema de juego *On-line* con títulos como *MechAssault*, *MotoGP* y *Whacked!*, los cuales funcionaron a la perfección, sin ningún tipo de ralentización ni problema de red durante la totalidad del evento. Finalmente, el *pack* de inicio (*Starter Kit*) de **Xbox Live** tendrá un precio estimado de 59.99 Euros. Dicho *kit* incluirá el auricular con micrófono incorporado *Xbox Communicator*, una suscripción durante 12 meses al servicio *Live* y un DVD con las versiones *demo* de *MotoGP* y *Whacked!*, ambas preparadas y optimizadas para ser utilizadas a través de **Xbox Live**. El sistema no está preparado para conexiones a través de módem 56 K, sólo funcionará a la perfección a través de cualquier tipo de conexión de banda ancha (cable, ADSL, etc.), y **Microsoft** ha confirmado que se encuentra en negociaciones con los principales proveedores para ofrecer la conexión junto a **Xbox Live**.



Uno de los títulos al que pudimos jugar en la presentación fue una versión demo de Moto GP. Al título final de ***THQ*** *podrán jugar On-line un total de 16 jugadores.*



Para darte de alta en el servicio sólo tendrás que conectar tu ***Xbox*** *a la red e introducir tus datos.*

El componente hardware del Starter Kit de ***Xbox Live*** *está compuesto por un comunicador con un micro y un auricular.*



UBI SOFT

Splinter Cell

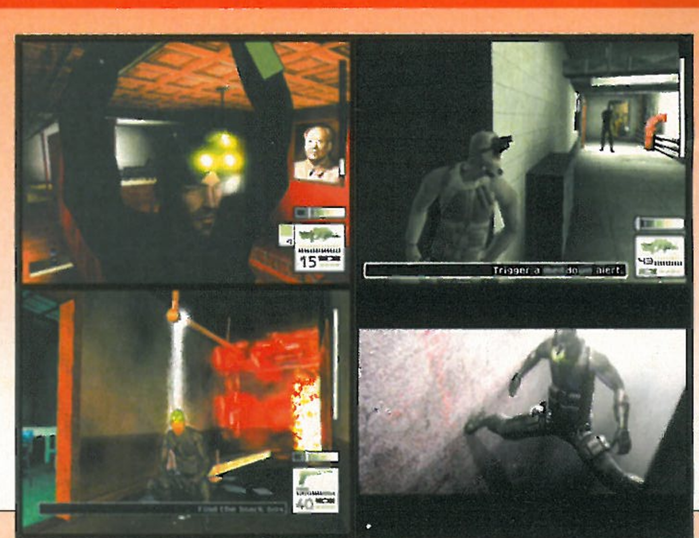
AVANCE ESPECIAL

Elegido en el pasado **E3** celebrado en **Los Ángeles** como mejor juego para consola, ***Splinter Cell*** surge de la mente de **Tom Clancy**, escritor mundialmente conocido por sus novelas de intriga política y espionaje internacional. Tras una serie de títulos más centrados en la cooperación entre equipos de asalto (*Rainbow Six*, *Ghost Recon*), por fin **Ubi Soft** se ha decidido a crear una aventura en tercera persona capaz de rivalizar (y en muchos aspectos superar) al mismísimo *Metal Gear Solid*. La base de la que parte es la misma: un agente de élite especializado en misiones de infiltración y espionaje táctico deberá cumplir una serie de misiones en diferentes partes del globo (desde una plataforma petrolífera a la embajada china), donde lo fundamental será pasar inadvertido ante los enemigos y usar las armas lo menos posible. Para ello **Sam Fisher**, el protagonista, deberá esconderse en las sombras, ocultar los cuerpos de sus enemigos abatidos y hacer uso de sus *gadgets*, entre los que destacan unos binoculares de visión térmica y nocturna. El apartado técnico será brillante, gracias a la utlización de un motor gráfico revolucionario.

*Cada vez que **Sam** empuñe un arma la visión cambiará a una vista más cercana, casi en 1ª persona.*

Novedades en PlayStation 2

Para convertir a esta versión de ***Splinter Cell*** en la más completa de todas, los programadores de los estudios de **Ubi Soft** en la ciudad de **Shangai** han introducido una serie de mejoras y añadidos exclusivos. Para empezar se ha incluido una fase completamente nueva, llamada *Powerplant*, compuesta por cuatro niveles. Además, se han creado para la ocasión treinta minutos de escenas de vídeo que se intercalarán entre las misiones, donde destaca la secuencia de introducción, cuya música ha sido interpretada por la Orquesta Filarmónica de **Praga**.

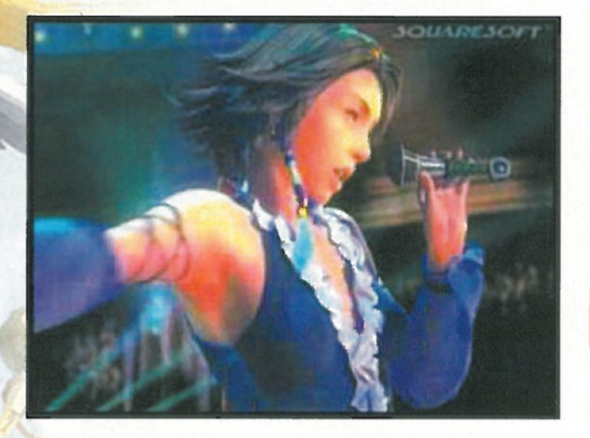


SQUARESOFT

FF X-2







Una de las últimas secuencias reveladas por Square muestra a Yuna cantando como si de una Idol singer se tratara.

Por primera vez en la historia de esta gran saga, que se remonta a los tiempos de **Famicom**, **Squaresoft** va a lanzar una secuela directa de un título anterior. ***Final Fantasy X-2*** recoge la historia dos años después de donde lo dejara *FFX*. Los mismos personajes (salvo alguna baja inevitable y nuevas incorporaciones), el mismo mundo y un estilo gráfico similar. Tras la derrota de **Sin** y la desaparición del culto a **Yevon**, las máquinas han vuelto a poblar las ciudades de *Spira*, y los *Al-Bhed* han dejado de ser perseguidos. **Yuna** (que ha abandonado su oficio de invocadora), **Rikku** y una nueva compañera, **Paine**, forman un grupo de cazadoras de esferas llamado «Seagull Hunters». En estas esferas reside el conocimiento pasado de *Spira*, y otras bandas rivales compiten por encontrarlas. La estructura del juego ha sufrido una transformación, y ahora se desarrolla a lo largo de diversas misiones a las que tendremos acceso desde un principio, por lo que se rompe la linealidad típica de la saga. Viejos amigos como **Lulu**, **Wakka** y **Kimahri** harán su aparición estelar, y nuevos enemigos saldrán a nuestro encuentro. Los usuarios japoneses tendrán la suerte de disfrutar de él el próximo 13 de marzo. Por cierto, los rumores apuntan a que con el juego vendrá incluido un avance especial del próximo capítulo de la saga, *Final Fantasy 12*. Sólo nos queda esperar y soñar, que es gratis.



Batallas

En **FF X-2** las batallas seguirán siendo por turnos, aunque un nuevo sistema llamado *Active Battle* las hará mucho mas dinámicas. Esta vez no se podrá cambiar de personaje, aunque sí será posible transformarlos para conseguir nuevas habilidades y capacidades ofensivas y defensivas.



Mutaciones

La mayor novedad de esta entrega reside en los cambios de «trabajo» (*job*). Una espectacular secuencia, al más puro estilo *Sailor Moon*, acompañará a estas transformaciones. Algunas de ellas son Mago Blanco, Caballero Oscuro, Monje, Jugador...



Merchandising

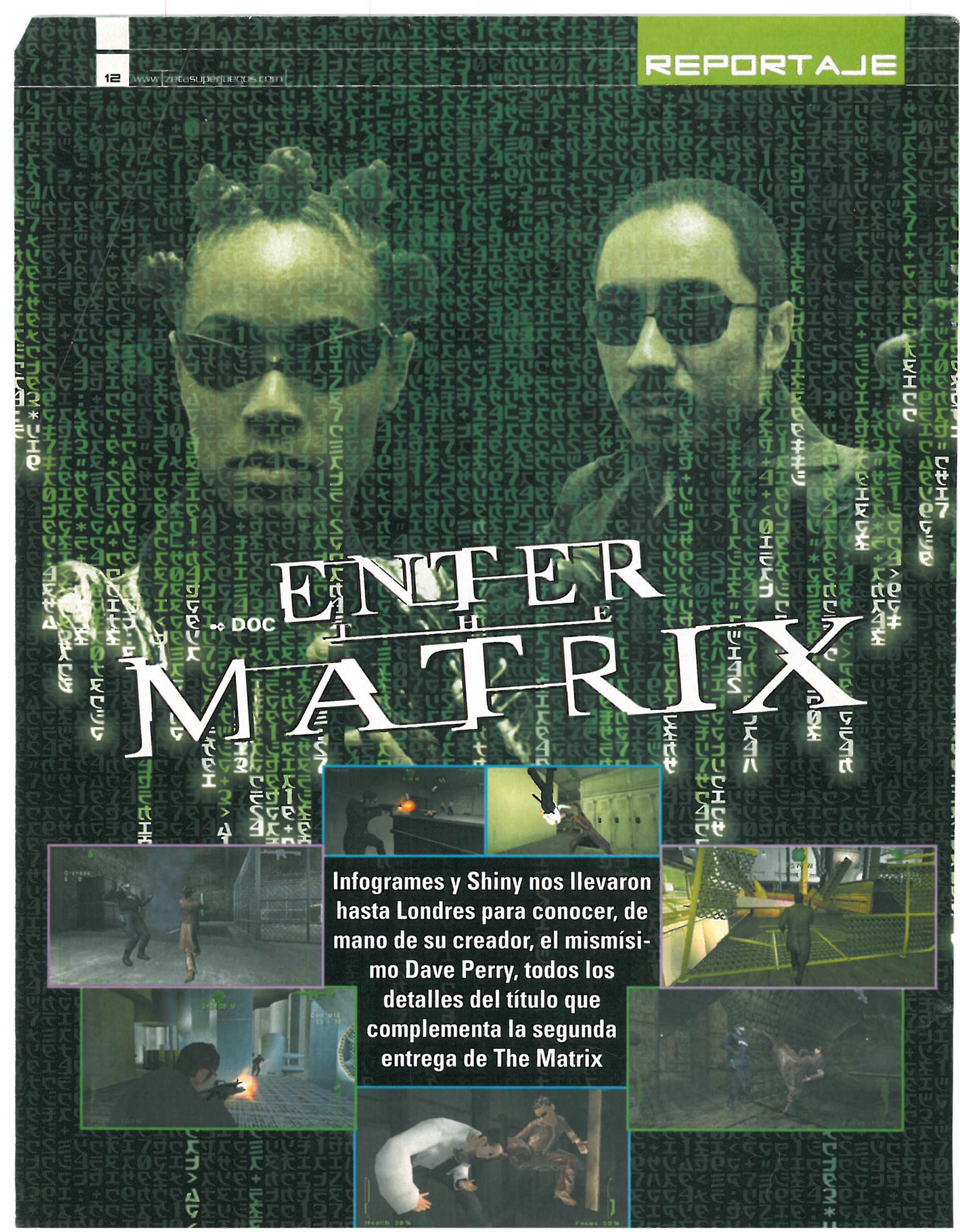




Hori pondrá a la venta el mismo día que vea la luz el juego un controlador especial basado en las pistolas de **Yuna**, un *stand* vertical para **PS2**, una serie de tarjetas de memoria y un accesorio para el móvil.







Infogrames y Shiny nos llevaron hasta Londres para conocer, de mano de su creador, el mismísimo Dave Perry, todos los detalles del título que complementa la segunda entrega de The Matrix



Al igual que ocurre en títulos como Dead To Rights, podremos desarmar a nuestros oponentes para utilizar sus armas contra ellos. La forma más espectacular de hacerlo es a través de la acción Focus.

El secretismo total con el que se conservaba el desarrollo de ***Enter The Matrix*** se rompió el pasado enero en **Londres**. **Infogrames** nos llevó hasta la capital británica para conocer, de mano de su creador, **Dave Perry**, hasta el más mínimo detalle sobre el título basado en la saga cinematográfica más esperada de los últimos tiempos. Olvidad los juegos inspirados en una película, incluso aquellos basados directamente en un determinado filme; ***Enter The Matrix*** representa un nuevo concepto en el binomio filme-videojuego. El equipo al completo de producción de *The Matrix Reloaded*, desde los diseñadores de vestuario hasta los coreógrafos, han supervisado cada uno de los detalles que dan vida al título de **Shiny**. **Larry** y **Andy Wachowski**, directores de la trilogía que, ya con la primera entrega, nos ha hecho cambiar la lente con la que miramos al mundo real, han creado un guión exclusivo para el videojuego (de unas 400 páginas), y su implicación en el proyecto de **Shiny** les ha llevado a planificar cada plano, cada escena y a tener un control absoluto sobre el desarrollo de ***Enter The Matrix***. Lo que **Larry** y **Andy** tenían claro desde el principio es que, en lugar de crear un juego similar a la película, lo que querían era complementar ambos productos, dotando a *Enter The Matrix* de escenas, situaciones y elementos que no podremos ver en la película y que nos ayudarán a comprender con más facilidad el argumento de la trilogía. Los hermanos **Wachowski** también se han encargado de dirigir las escenas generadas en tiempo real que presentará el juego (animadas a través de *motion capture*), además de casi una hora de imagen real exclusiva para el juego (en la que intervienen los auténticos actores de la película). **Shiny** y el equipo de actores y especialistas de *The Matrix Reloaded* ha hecho uso de las más avanzadas técnicas de *motion capture* que, lejos de utilizarse tan sólo para las escenas generadas por el motor gráfico de cualquiera de las tres consolas para las que ha sido concebido, adornará todas y cada una de las animaciones de todos los personajes que aparecen en el juego. Desde la posición que adoptarán los personajes para apuntar y disparar hasta los más de ▶

El guión de Enter The Matrix ha sido creado en su totalidad por los hermanos Wachowski, artífices de la trilogía

Abajo, a la izquierda, el movimiento que rompe el brazo de nuestros oponentes y los deja fuera de combate. Debajo, un salto Focus similar al de **Trinity** al inicio de The Matrix.





DAVE PERRY

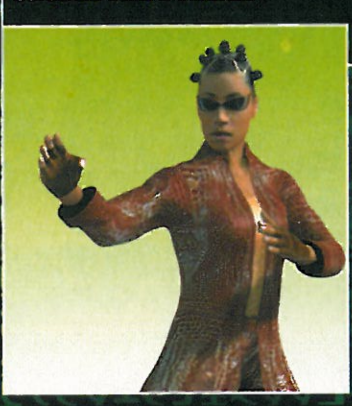


Con más de una centena de títulos a sus espaldas, el creador de *Earthworm Jim*, *Sacrifice* y *Messiah* se embarca ahora, junto a su relativamente pequeño y experimentado grupo de programadores, en uno de los proyectos más ambiciosos de su carrera. Conocido por la originalidad de cada uno de sus títulos, **Dave** ha creado ***Enter The Matrix*** en colaboración con los hermanos **Wachowski**. Asimismo, han tenido un control total sobre el proyecto de **Shiny** y se han encargado de diseñar el guión (de más de 400 páginas) que da vida al juego que complementa *Reloaded*. En **Londres**, **Dave** nos confesó que, desde la anexión de su compañía de **Interplay**, la libertad y los privilegios con los que le ha dotado **Infogrames** le han ayudado muchísimo en la creación de ***Enter The Matrix***.



NIOBE

La mejor piloto de la resistencia demostrará su habilidad con el manejo del *Logos* y de los vehículos de cuatro ruedas.





GHOST

Frío, calculador, experto en el manejo de todo tipo de armas y un auténtico maestro en artes marciales.



Al igual que en la trilogía cinematográfica, los Agentes tendrán una fuerza sobrehumana, serán casi indestructibles y, como se puede apreciar en esta imagen, podrán esquivar las balas de cualquier arma con facilidad. Debajo, una demostración de los efectos producidos por el entorno en el cuerpo de los personajes.



2.000 golpes de artes marciales creados exclusivamente para ***Enter The Matrix***, todos los movimientos han sido coreografiados por **Yuen Wo-Ping** y, en algunos casos (como el uso de armas) supervisado por **Robert** «Rock» **Galotti**, consejero sobre armamento de la saga *The Matrix*. Como hemos mencionado, el desarrollo del título oscilará entre el género *shoot'em-up* en tercera persona (en el que podremos utilizar hasta 24 armas reales diferentes, desde un fusil *Colt M4A1* hasta granadas de mano) y el más completo *beat'em-up* al que no le falta de nada: *combos*, llaves, desarmes, bloqueos, *reversals*... El detalle más original en su desarrollo es el uso del botón *Focus*. De una forma similar a la utilizada en *Max Payne* con la acción *Bullet Time*, si ejecutamos cualquier tipo de movimiento mientras pulsamos el botón *Focus*, la acción se ralentizará y el movimiento ejecutado será potenciado. Así, podremos saltar varios metros (como en el filme), lanzar a gran distancia a un enemigo de un sólo puñetazo e incluso, con un poco de práctica, esquivar las balas como **Neo** en la escena de la azotea de *The Matrix*. Algo tan complicado como esquivar las balas no responde, ni mucho menos, a una rutina aleatoria; cada uno de los proyectiles que surcan el aire son elementos poligonales cuya trayectoria e impacto es calculada en tiempo real por el motor gráfico. Así, al ralentizar la acción con el botón *Focus*, podremos ver cómo se acercan las balas y tendremos oportunidad de apartar-





ESCENAS DE CONDUCCIÓN

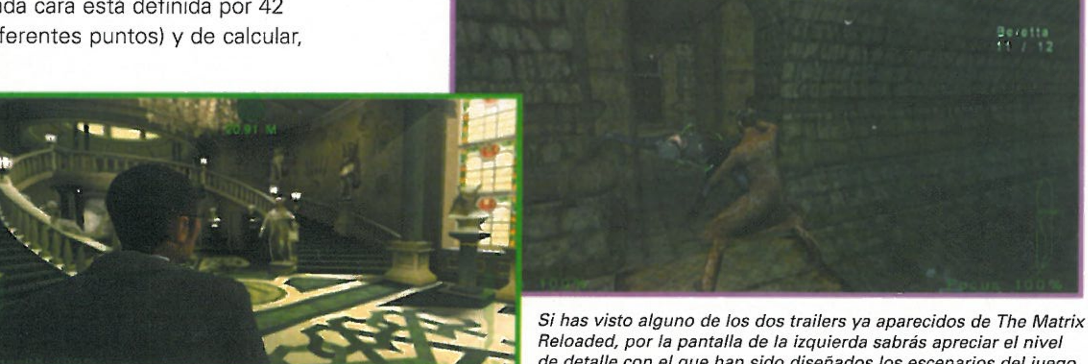
Una cuarta parte del juego se dividirá entre escenas de conducción en *Matrix*, en busca de una línea segura, y el manejo del *Logos* (el *hovercraft* más rápido de **Zion**) a través del mundo real. Si elegimos a **Niobe** recaerá sobre nosotros la responsabilidad del manejo de los vehículos, mientras que **Ghost** se encargará de hacer frente a los centinelas en el mundo real y a los coches de policía en *Matrix*.

LUCHAS

Los maestros de artes marciales que han intervenido en las escenas de acción de la trilogía de *The Matrix*, capitaneados por **Yuen Wo-Ping**, son los actores que han creado los más de 2.000 movimientos que aparecen en el juego. **Shiny**, por problemas de memoria, ha tenido que racionar las diferentes técnicas de lucha entre todos los niveles que componen el juego.

▮ Yuen Wo-Ping y sus expertos en artes marciales han creado las animaciones del juego ▮

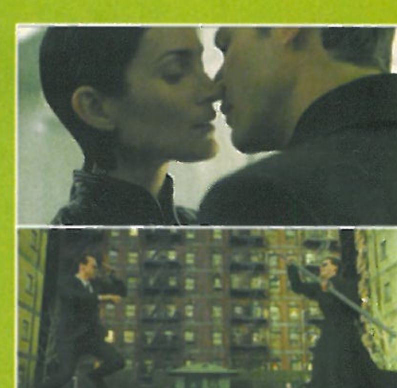
nos de su trayectoria. Este no es el único logro del *engine* 3D creado desde cero exclusivamente para ***Enter The Matrix*** (así como su novedoso sistema de desarrollo multiplataforma, que permite la máxima optimización en cada una de las tres versiones del juego), también es capaz de mostrar un impresionantes detalle facial en los personajes (la animación de cada cara está definida por 42 diferentes puntos) y de calcular, en tiempo real, el nivel de detalle de cada personaje dependiendo del plano en el que se encuentran (hasta el punto de dotar de completa movilidad a los dedos de sus manos). Junto a las animaciones de los personajes, lo más impresionante del *engine* 3D del título de **Shiny** es la tremenda calidad de sus texturas, creadas a partir de fotografías digitales y técnicas de «cyber-escaneo» de los cuerpos de los actores. Por si fuera poco con las escenas de acción (*beat'em-up/shoot'em-up*), en las que también encontraremos elementos de aventura y escenarios que tendremos que explorar, **Shiny** ha incluido una cuarta parte del desarrollo total del juego (que oscilará entre las 10 y las 20 horas) escenas de conducción. Si hemos elegido a **Niobe** para completar la aventura, podremos manejar el *Logos*, el más rápido *hovercraft* de **Zion** (una nave como el *Nebuchanezzar*), en el mundo real, y llevar a nuestros dos personajes hasta una línea segura, lejos de los agentes, en *Matrix*. ▶



Si has visto alguno de los dos trailers ya aparecidos de The Matrix Reloaded, por la pantalla de la izquierda sabrás apreciar el nivel de detalle con el que han sido diseñados los escenarios del juego.

2003 EL AÑO DE MATRIX

En tan sólo siete meses se completará la trilogía de ciencia ficción que marcó un antes y un después en el género cinematográfico. El 15 de mayo, coincidiendo con el estreno en **EE.UU.** de *The Matrix Reloaded*, ha sido la fecha elegida por **Shiny** para poner a la venta su título basado en la saga de los **Wachowski**. El día 21 de ese mismo mes podremos ver el estreno de *Reloaded* en **España**, mientras que noviembre será el mes que dará fin a la trilogía con *The Matrix Revolutions*.









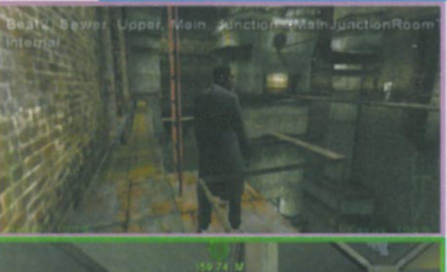




ESCENARIOS

Los grafistas y diseñadores de **Shiny** acompañaron al equipo completo de rodaje de *The Matrix Reloaded* con el objetivo de recrear fielmente las localizaciones de la película en ***Enter The Matrix***. Para conseguirlo, el equipo artístico viajó hasta **Australia** y realizó más de 25.000 fotografías digitales que sirvieron como referencia en su labor por ambientar con todo lujo de detalles cada uno de los escenarios del videojuego Arriba se puede ver el realista resultado obtenido con el trabajo de los gráfistas y, al lado, analizando las fotos digitales recién tomadas.







En determinados momentos de la aventura, al igual que en el filme, resultará inevitable enfrentarse a los temidos Agentes. Según ***Dave Perry****, lo mejor que podremos hacer en estos casos es, simplemente, salir corriendo.*



MOTION CAPTURE



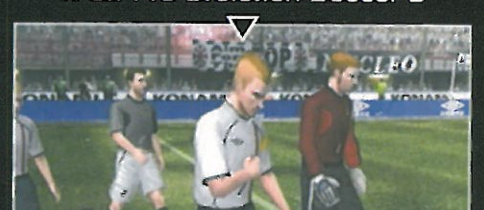
Los mismos actores y especialistas que participaron en la trilogía cinematográfica han intervenido en la creación de las más de 2.000 animaciones de ***Enter The Matrix***. En la imagen, **Robert «Rock» Galotti** enseña al *Lead Animator* de **Shiny** a sujetar y apuntar correctamente con un rifle *Heckler & Koch* modificado.

Si, por el contrario, nuestro personaje es **Ghost**, deberemos proteger nuestro vehículo de los enemigos con todas las armas disponibles, mientras **Niobe** se encarga de conducir. Además de la posibilidad de elegir entre dos personajes (no, no se podrá jugar con **Neo**, **Morfeo** o **Trinity**), cada uno de ellos con una longitud de juego que oscila entre las 10 y las 20 horas, la posibilidad de ***Enter The Matrix*** te dará la oportunidad de *hackear Matrix* (por ahora tan sólo en **PS2**, pues aún no está confirmado para las otras dos versiones). Conectando un teclado USB a la consola de **Sony**, a través de este original sistema podremos conseguir todo tipo de trucos e incluso intercambiar mensajes con personajes del videojuego. Los usuarios de **PS2** no serán los únicos que podrán disfrutar de opciones exclusivas, ya que **Microsoft** ha «presionado» duramente a **Shiny** para que la versión de **Xbox** tenga posibilidades *Live*. Así, una vez esté el título disponible en el mercado, los poseedores de **Xbox** podrán descargarse a su disco duro todo tipo de contenidos, desde personajes o armas, hasta nuevos escenarios. Por desgracia, apenas tuvimos oportunidad de conocer la versión para **GameCube**, aunque, como se puede comprobar por las pantallas aquí expuestas, nada tiene que envidiar a las otras dos versiones del título de **Shiny**. En principio, la mayor diferencia entre las tres versiones del juego residirá en el control, diseñado nativamente para el *DualShock 2* y que, en el caso de **Xbox**, nos provocará algún que otro quebradero de cabeza (sobre todo si intentamos realizar un salto lateral con *Focus*). Técnicamente, las diferencias más notables las marcará **Xbox**, presentando unas texturas de mayor detalle y una mayor resolución. Finalmente, el 15 de mayo ha sido el día elegido por **Shiny** para poner a la venta su gran título, en plena feria **E3** y coincidiendo con el estreno en **EE.UU.** de *The Matrix Reloaded* (que aquí podremos ver en los cines el día 21). Si no puedes esperar hasta ese día, visita www.enterthematrixgame.com y disfruta con todo su contenido.

> El juego de Shiny ha sido supervisado en todo momento por el equipo productor de la película

ESTE MES con PlayStation® 2
Revista Oficial - España

N°01. Pro Evolution Soccer 2



N°02. FIFA Football 2003



N°03. Ape Escape 2



N°04. Formula One 2002



N°05. Rocky



N°06. Eggo Mania



La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES



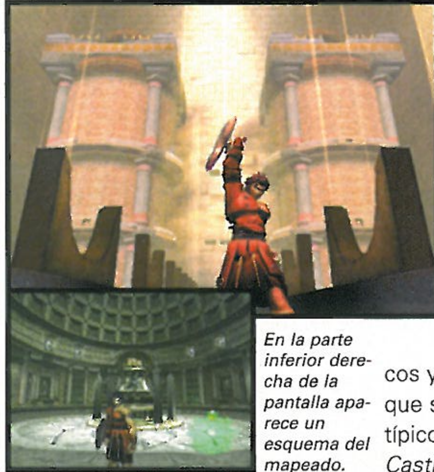


PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!

El mito de Tecmo renace de sus cenizas bajo la poderosa arquitectura 128 bits de PS2 y con la fuerza que le otorgan 17 años de existencia. Mitología, aventura, exploración, plataformas y beat'em-up en un solo título.

RYGAR
THE LEGENDARY ADVENTURE

Las leyendas nacen, no se hacen. ***Rygar*** ha forjado su historia gracias al talento de sus creadores. Tan sólo una entrega y 17 años de silencio han servido para crear un leyenda intemporal. Para este insigne retorno de ***Rygar The Legendary Adventure*** o ***Argos No Senshi***, **Tecmo** ha retomado los elementos básicos y esenciales de su antecesor (protagonista, esquema y armamento) y los ha potenciado con todos los delirios tecnológicos que una arquitectura de 128 *bits* puede ofrecer. ***Rygar*** es una sólida aventura de acción, con masivas dosis de plataformas, exploración y *beat'em-up* que nos traslada a un hipnótico universo, enmarcado en la mitología griega, inmerso en el caos y la decadencia. Un violento choque frontal entre mitos clásicos y creatividad oriental en el que se huye de planteamientos típicos de títulos similares como *Castlevania* o *Devil May Cry* para plantear un perfecto ejemplo de acción inteligente, exploración selectiva y sentido del equilibrio estético y lúdico. ***Rygar*** transmite relajación a través del *control pad* gracias a su onírico escenario. Los bellos emplazamientos de la Isla de **Argus** en el Mediterráneo son el marco perfecto para narrar la historia, o mejor leyenda, de un héroe y su amada, la princesa **Harmonia**. Crónica de un secuestro anunciado y un viaje hacia una dimensión apocalíptica, desolada y desconocida. El resultado del eterno enfrentamiento



En la parte inferior derecha de la pantalla aparece un esquema del mapeado.









EL DISKARMOR

Es el nombre que recibe el arma-escudo arrojadiza de ***Rygar***. En la nueva edición de 128 *bits* controlaremos tres diferentes (*Heavenly, Sea* y *Hades*), cada uno con sus propias cualidades. Podremos ampliar su potencial hasta cuatro veces y equiparlo con Piedras Místicas.





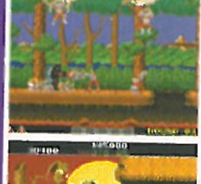
MAGIAS

Al ejecutar ciertas combinaciones de botones en el *control pad* invocaremos las magias especiales de los *Diskarmor*. Los nombres elegidos han sido **Taros, Cerberus** y **Siren**.



COIN-OP

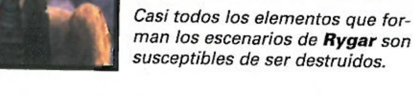
La recreativa de **Tecmo** apareció en 1986 y todavía permanece en nuestro recuerdo. La increíble calidad gráfica, su frenético desarrollo, los tres planos de *scroll* de las fases con la puesta del sol... 27 *rounds* de puro arcade legendario.











Casi todos los elementos que forman los escenarios de ***Rygar*** *son susceptibles de ser destruidos.*

entre Dioses y Titanes, contado y cantado por numerosas secuencias y por multitud de antiguos escritos y documentos que ***Rygar*** hallará en su camino. Mitología pura al servicio del videojuego. Un despliegue argumental casi tan sorprendente como el tecnológico que presenta ante nuestros ojos un universo vectorial en alta resolución, en el que se mantienen estables los 50/60 *frames* por segundo, pleno de originalidad y talento plástico y aderezado con todo tipo de efectos gráficos de última generación. Calidad, estilo y mucha personalidad. En ***Rygar*** tendremos a nuestra disposición un total de ocho mundos de inmensas proporciones en los



que, en más de una ocasión, nuestro personaje se perderá en la lejanía. Gigantescas porciones de mapeado, exentas de pantallas de carga, como casi nunca se habían visto antes en **PS2**. La engañosa quietud de un Coliseo en

Tras un ausencia de 17 años Rygar se convierte en uno de los títulos más prometedores de 2003

ruinas en el que los rayos de luz atraviesan sus infinitos arcos servirá de bienvenida para probar las excelencias jugables de ***Rygar***. Aunque nada comparable a la maravillosa ensoñación lírica encarnada por el Templo de Poseidonia en el que límpidas corrientes de agua y múltiples arcoiris juguetean en pos del delirio gráfico. Aunque si tuviera que quedarme con una estampa inolvidable del juego, sin duda elegiría la pulcra inestabilidad del mundo de Arcadia en el que gigantescos bloques de piedra desafían a la lógica y a la gravedad en pos de una sensación de vértigo jamás experimentada en un videojuego. Ocho mundos que alternan la paz y el sosiego de la exploración con

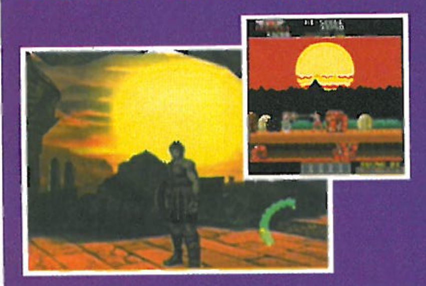






EL TIEMPO PASA...

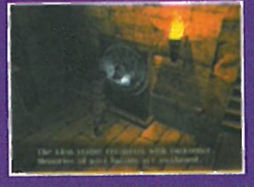
... pero la magia permanece. **Tecmo** ha querido brindar un merecido homenaje al *Rygar* original incluyendo guiños y referencias del pasado, como esta espléndida puesta de sol heredada de la inolvidable cuarta fase de la recreativa.



LA INMENSIDAD

En ***Rygar*** encontraremos escenarios de gigantescas proporciones. El tamaño es tan enorme que para mostrar parte de ellos en pantalla las dimensiones del protagonista quedarán reducidas a la mínima expresión. Y siempre a 50/60 *fps*.

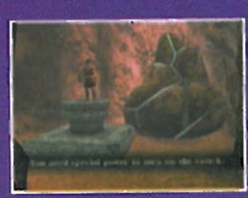




GRABAR PARTIDA
Estos ornamentos con forma de cabeza de león servirán para salvar nuestros avances en la aventura. No os preocupéis, hay muchos y en los lugares adecuados.



LAS CLÁSICAS ESTATUAS...
... que aparecían entre fase y fase en el *Rygar* original de 1987 tendrán ahora la función de desbloquear nuevas zonas en los escenarios.



PODERES ESPECIALES
Rygar tendrá que conseguir nuevos poderes y habilidades (deslizarse, golpear con fuerza al caer...) para progresar en el juego.



En Rygar se dan cita elementos de aventura, acción, plataformas exploración y beat'em-up

innumerables combates de palpable intensidad para dar como resultado un desarrollo cautivador, mágico y envolvente. El control sobre el protagonista es absolutamente perfecto y es una auténtica delicia utilizar el *Diskarmor* para acabar con los enemigos, destruir el escenario o columpiarnos de una plataforma a otra. Y ya que hablamos del *Diskarmor* os diré que existen tres diferentes, cada uno con sus características propias de ataque y sus movimientos y *combos* especiales. Otro capítulo a destacar lo merecen el increíble diseño y omnipresencia de los mitológicos *final bosses*, auténticas obras de arte, como las tres estatuas de **Hekatonchieres**, **Esfinge Minotauro**, **Cetus**, **Cronus** o **Icarus**. Para acompañar a este demoledor conjunto de jugabilidad y deleite audiovisual **Tecmo** ha creado una banda sonora interpretada magistralmente por la Orquesta Filarmónica de **Moscú** y grabada en los míticos estudios de **Abbey Road**. ***Rygar*** ofrecerá en su versión final entro ocho y diez horas de juego aunque gracias a los *items* ocultos de la galería (ilustraciones, piezas musicales y secuencias), conseguir todas las piedras místicas o visitar los 30 niveles de la Caverna de **Necromandio** nos mantendrá imantados a él durante mucho más tiempo. Ahora sólo queda esperar al mes de mayo para disfrutar con una leyenda viva del videojuego de la mano de **Tecmo**, **Wanadoo** y **Virgin Play**.



*La calidad gráfica de **Rygar** está fuera de toda duda. Gráficos en alta resolución, 50/60 frames por segundo en todo momento...*





DESTRUCCIÓN TOTAL

Estatuas, pilares, cúpulas, monumentos, columnas y cualquier símbolo de creación debe ser destruido. Aunque los Titanes hayan perdido su forma original, mientras su sangre permanezca viva, pueden volver a la vida convertidos incluso en piedra.

LA GALERÍA

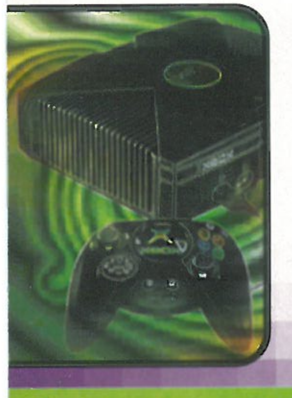
Durante el transcurso del juego encontraremos determinados *items* que irán dando forma a la galería de *Rygar*. Podremos acceder a ella desde el menú principal para disfrutar con ilustraciones y bocetos, composiciones musicales y secuencias del juego.

LOS OTROS RYGAR

La versión **NES** (1987) era una adaptacion libre del original, mientras que la de **Atari Lynx** (1990) mantenía el esquema de la *coin-op*.

FINAL BOSSES

Son gigantescos, majestuosos y técnicamente perfectos. Un total de once enemigos finales de origen mitológico, repartidos en trece enfrentamientos, entre los que merece la pena destacar a las tres estatuas de **Hekatonchieres**, al **Minotauro**, la **Esfinge**, el pez de piedra **Cetus** y al Ágel Caído **Icarus**. Todos poseen barra de energía.



¡Nos vamos de compras!

Con la «pasta» que ganarás en los partidos puedes comprar nuevos trajes de baño, complementos (zapatos, sombreros, flores...) y regalitos para tus compañeras. Por descontado, los bañadores más sugerentes son los más caros...







Con sólo dos botones del pad de **Xbox** podrás convertirte en una verdadera máquina de Volley Playa.





*Si quieres que aumente tu tensión cardíaca, visita alguno de los parajes de **Zack Island** cuando estén deshabitados... Presenciarás secuencias que te dejarán sin aliento.*

Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball

El 28 de Marzo se fundirán los circuitos de tu Xbox

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft/Tecmo Programador > Tecmo País > Japón

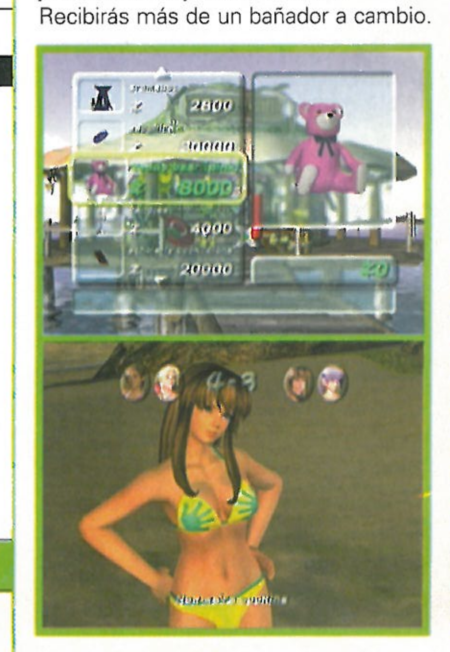
Con casi 90.000 unidades vendidas en **Japón** (todo un *record* allí tratándose de **Xbox**) y miles de prepedidos en **Estados Unidos**, ***Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball*** se está convirtiendo en un fenómeno que ha superado las expectativas de la propia **Tecmo**. No había que ser un hacha para intuir que un juego de tanta sensualidad iba a arrasar entre un público cada vez más adulto, incluso entre aquellos que jamás habían prestado atención hacia los simuladores de *volleyball*. Las razones de semejante éxito son tan evidentes como la vestimenta de sus protagonistas, las luchadores de la saga *Dead Or Alive*. Engañadas por **Zack**, todas ellas aterrizaron en una isla paradisíaca para participar en lo que debía ser la cuarta entrega del torneo **DOA**, pero al ver que ningún participante masculino había sido invitado, decidieron tomarse unas buenas vacaciones: jugar al *volley* playa, ir de comprar y tostar sus torneados cuerpos bajo el sol. Aunque en un principio, ***DOA Xtreme BV*** no parece más que un simulador de *volley* bastante subido de tono, unas cuantas partidas revelan numerosos puntos en común con los simuladores amorosos del estilo de *Forever With You*. Tras elegir personaje, tu primer objetivo será conseguir una compañera para disputar los partidos de *volley*, y mimarla con regalos (flores, bañadores, su comida favorita...),mantenerla feliz y con ello mejorar vuestra compenetración durante la partida. Es un título deportivo, pero no nos engañemos, el objetivo principal de ***DOA Xtreme BV*** no es otro que conseguir el mayor número posible de bañadores (cuanto menos tela tengan mejor) y vérselos puestos a tu chica. Cuanto más revelador es el traje de baño más alto será

La Piscina

Aquí las chicas pueden descansar, tomar el sol o practicar el *Hopping Game*, un divertido (y revelador) minijuego en el que deben atravesar la piscina saltando sobre unos inestables flotadores. Para deleite de *voyeurs*, aquí no corre el tiempo y podrás ver a tu chica detenidamente, desde cualquier ángulo, incluso mientras hace un poco de gimnasia...

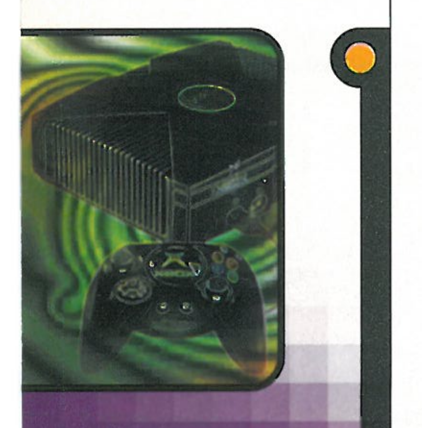
La diplomacia del regalo

La clave para triunfar en **Zack´s Island** no pasa sólo por ser un as del *volley*. Es preciso tener contenta a tu compañera con regalitos, e incluso no estaría de más obsequiar al resto de personajes con sus objetos favoritos... Recibirás más de un bañador a cambio.



La calidad gráfica de este juego es una prueba patente del gran potencial de Xbox

su precio. Cada una de las ocho participantes de ***DOA Xtreme BV*** cuenta con una colección de modelitos de baño para adquirir, y una gran inteligencia artificial que imprime a cada personaje una personalidad bien diferenciada. **Hitomi**, **Lisa** o **Tina** son bastante fáciles de satisfacer, no así **Christie**, un verdadero hueso a la que abandonan todas sus compañeras. De esta forma, entre partido y partido, entre sensuales posturitas, irás enganchándote a esta adictiva carrera por conseguir todos los trajes y complementos posibles. Cuando hayas adquirido todos los de tu chica, te quedará el verdadero reto, regalar bañadores a las demás participantes y aumentar con ello el repertorio de cada personaje. Te quedarás con la boca abierta al ver a la «neumática» **Tina** correteando con alguno de los minúsculos tangas de **Lisa**. Como un **Hugh Hefner** de andar por casa, podrás hacer *zoom* y rotar la cámara alrededor de las chicas mientras hacen gimnasia en la piscina o toman el sol sobre la ▸



Prueba a vestir a tu chica con diferentes complementos (gafas, gorras, horquillas...), aunque nada de esto afectará a su juego pero conseguirás sorprendentes resultados.









Trailers

Entre los muchos regalos que **Zack** depositará en la puerta de tu habitación cada noche, encontrarás cintas de vídeo con *trailers*, intros y secuencias inéditas de la saga *Dead Or Alive*. Incluso serás obsequiado con un largo y espectacular *trailer* del futuro *Ninja Gaiden* para **Xbox**.





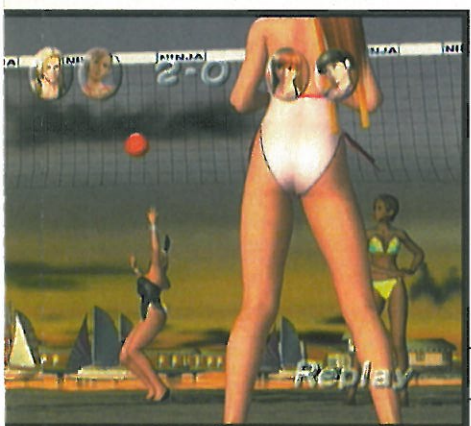
Todo está permitido en DOA Xtreme Beach Volleyball menos enamorarse de las explosivas chicas que visitan Zack's Island

El Casino

El dia ha sido malo y no has ganado «un duro» en las playas... Pero no te desanimes. Por la noche tendrás acceso al casino y podrás multiplicar tus ganancias en las mesas de póker, *blackjack*, la ruleta o bien puedes intentar sacar una fortuna en las tragaperras. Casi siempre te arruinarás...







blanca arena. Pero no te equivoques, esto no es la sesión fotográfica del *MGS VR Missions*. La impresionante calidad gráfica, casi fotográfica, de ***DOA Xtreme Beach Volleyball*** ofrece un espectáculo visual sin comparación en sistema alguno (**PC** o consola). Las chicas de **Tecmo** son la mejor campaña publicitaria para vender **Xbox**. La animación, el detalle en sus rostros, sus curvas... No has visto nada igual. Ni nada más subido de tono en una consola. Pese a no enseñar «nada», este juego alcanza cotas de erotismo con las que jamás habrían soñado títulos tan polémicos como *BMX XXX*. ¡Y encima es sencillo de jugar! Con sólo dos botones (A y B), el jugador puede convertirse en todo un as del *volley*, estableciendo jugadas con su compañera y rematando espectacularmente sobre la red. La cámara dinámica que ofrece ***DOA Xtreme BV*** imposibilita la participación de 4 jugadores, aunque sí la de otro humano, en un modo Exhibición realmente divertido. En **Microsoft** deben seguir frotándose las manos y los ojos. Tener a **Tecmo** como desarrollador es un auténtico lujo. **NEMESIS**



Virgin Play y **SuperJuegos** te invitan a entrar en el torneo de lucha más salvaje de todos los tiempos con **Mortal Kombat: Deadly Alliance**. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del día 24 de marzo con todos tus datos y la respuesta correcta, a la siguiente dirección: C/ O'Donnell 12, Madrid 28009. No te olvides de señalar el formato que prefieres y de indicar en el sobre: «Sorteo Mortal Kombat: Deadly Alliance).

¿Cuál de estos personajes no aparece en el juego?

A) Scorpion **B)** Kung Lao **C)** Chun Li

SORTEO «MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE»

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

PLATAFORMA: ☐ PS2 ☐ XBOX ☐ GAMECUBE ☐ GB ADVANCE

(Marca con una «X» la versión elegida)

• No se admitirán fotocopias del cupón y sólo se aceptará un cupón por lector. • Los premios no podrán ser canjeados po dinero. • No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. • El nombre de los ganadores será publicado en próximos numeros de la revista. • La participación en este sorteo implica la total aceptación de sus base.





Metroid Prime



Retro Studios revoluciona la saga Metroid con una nueva entrega que, hacindo uso de un potentísimo engine 3D nos pondrá, literalmente, en la piel de Samus Aran

Samus tendrá que ir recogiendo diferentes ítems para añadir una buena cantidad de posibilidades al cañón de su brazo derecho: Power Beam, Ice Beam, Wave Beam, Plasma Beam...



Género > Aventura Formato > Mini DVD-rom Compañía > Nintendo Programador > Retro Studios País > Estados Unidos



MORPH BALL
Al igual que en *Super Metroid*, **Samus** podrá convertirse en una esfera para introducirse en los agujeros más pequeños y poner minas.

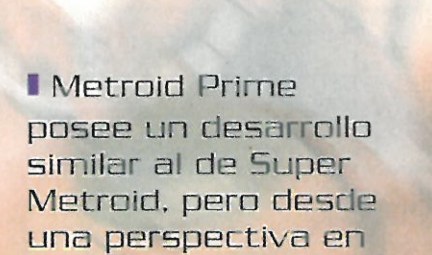


SCANNER
Este útil artefacto servirá a **Samus** para accionar interruptores, descubrir zonas secretas e identificar y archivar especies alienígenas.

Con títulos como *Super Mario 64* o *Donkey Kong 64*, **Nintendo** demostró a los más escépticos que las versiones en 3D de los clásicos podrían tener una calidad similar (en algunos casos, incluso superior) a la de las entregas bidimensionales. Ahora es el turno de **Retro Studios**, compañía relativamente inexperta en el desarrollo para **GameCube**, de demostrar la calidad de su nueva entrega de la saga *Metroid*.

Retro no se ha limitado a mantener el desarrollo de anteriores entregas bajo un nuevo motor poligonal, sino que ha dotado a ***Metroid Prime*** de una acertadísima perspectiva en primera persona.

Aunque, a primera vista, el título de **Retro Studios** parece similar a cualquier otro *shoot'em-up*, tanto su original control como su desarrollo lo alejan del concepto clási-



Arriba, el Varia Suit, que permitirá a **Samus Aran** resistir las más altas temperaturas.

Visión

Una vez consigamos los objetos adecuados, podremos hacer uso de dos diferentes tipos de visión extra. La visión de rayos X te permitirá ver a través de ciertos objetos, mientras que la visión Termal te mostrará la posición de los seres vivos en una zona con muy poca visibilidad.

Metroid Prime posee un desarrollo similar al de Super Metroid, pero desde una perspectiva en primera persona

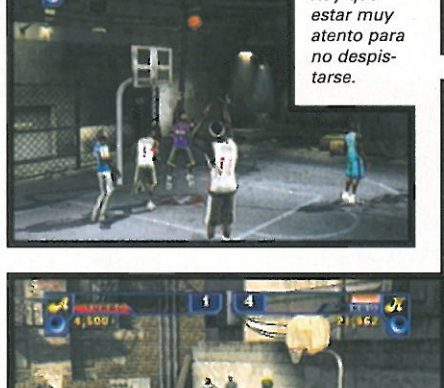
co de *shooter* 3D al que estamos acostumbrados. Tras varios minutos de juego (que servirán para hacernos con el inusual control de **Samus**), nos veremos inmersos en una aventura con diversos matices plataformeros, altas dosis de exploración y los más variados *puzzles*; su desarrollo es muy similar al de *Super Metroid*, pero visto desde los ojos de **Samus Aran**. Al igual que en la anterior entrega aparecida en **SNES**, **Samus** deberá ir recogiendo diversos *items* repartidos por todo el escenario, con el fin de adquirir nuevas armas y habilidades indispensables para acceder a nuevas zonas. Uno de los elementos más importantes del juego es el *Scanner*, desde el comienzo de la aventura, dicho accesorio servirá para activar ascensores, descubrir zonas secretas, traducir inscripciones e incluso identificar y archivar cada especie de la fauna y la flora que puebla el planeta *Tallon IV*. Complementando la original puesta en escena, encontraremos un potentísimo motor gráfico, capaz de mostrar (sin bajar en ningún momento de los 60 Hz) los más coloristas emplazamientos alienígenas con todo lujo de detalle y repletos de los más extraños seres extraterrestres. Como con la mayoría de sus grandes títulos, **Nintendo** se ocupará de que ***Metroid Prime*** llegue a **España** el próximo mes y traducido al castellano. DOC



En el apartado My Team podremos crear a un jugador y también un equipo, poniéndole el nombre que más nos apetezca.

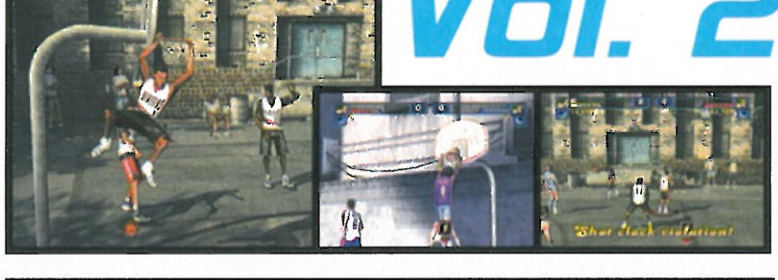


La velocidad es la cualidad más destacada de este juego. Hay que estar muy atento para no despistarse.





NBA Street Vol. 2

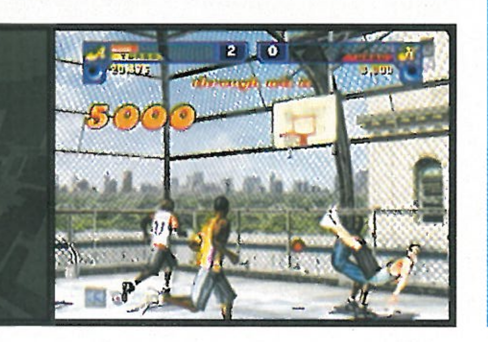




El baloncesto se convierte en puro espectáculo en la secuela de NBA Street



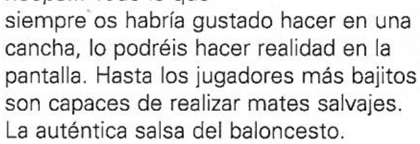
Las leyendas más fulgurantes de la NBA se muestran durante las cargas.



Mates



Si os gusta el baloncesto y disfrutáis especialmente con los mates, en ***NBA Street Vol. 2*** dispondréis de una galería impresionante de ellos. A una mano, a dos, de espaldas, *in your face, alley-hoops*... Todo lo que siempre os habría gustado hacer en una cancha, lo podréis hacer realidad en la pantalla. Hasta los jugadores más bajitos son capaces de realizar mates salvajes. La auténtica salsa del baloncesto.



Partidos 3 contra 3 en los que vale todo

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > EA Sports BIG Programador > EA Sports País > Canadá

La continuación del divertidísimo *NBA Street* que, junto con *SSX* inauguró el sello **BIG** de **EA Sports**, se hará realidad en abril y de una forma salvaje. Además de potenciarse todos los apartados de jugadores reales, equipos y demás, se ha elevado la jugabilidad a límites insospechados, convirtiéndose quizá en uno de los juegos más divertidos para jugar contra un amigo. Y es que en ***NBA Street Vol. 2*** hay de todo. Desde los mates más espectaculares que jamás podríais imaginar, hasta las jugadas ensayadas más sorprendentes. Y siempre con la premisa de que todo vale. No hay faltas personales, no importa si haces un tapón con el balón ya cayendo o si empujas al rival para que tu compañero anote con comodidad. La única regla «de serie» son los 24 segundos de posesión de balón y que, encima, se puede quitar. De hecho puedes configurar tus partidos a tu antojo. Desde a canastas conseguidas hasta a puntos de habilidad (que se consiguen con mates y jugadas especiales). Varias competiciones, equipos y jugadores reales (incluyendo a nuestro **Pau Gasol**), muchísimos trucos y extras y jugabilidad perfecta son las virtudes de un título que dará que hablar. **THE SCOPE**



La locución será en inglés pero de vez en cuando soltarán algunas palabras en «espanglish» norteamericano.

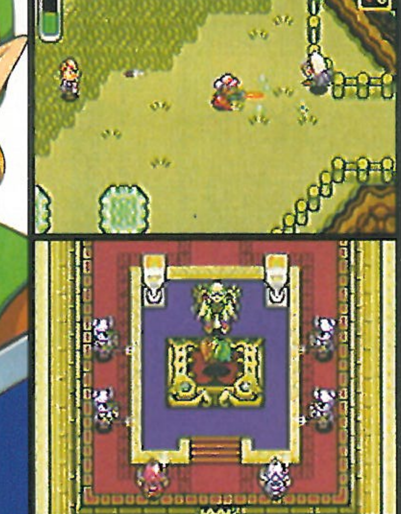
Four Swords

Con un *look* que le acerca más a *Zelda: The Wind Waker* de **GC** que al clásico de **SNES**, ***Four Swords*** centra toda su mecánica en la colaboración entre los distintos jugadores. Sólo con trabajo en equipo (cada uno de ellos controla a un **Link** de un color), será posible avanzar por los laberintos e incontables trampas que ofrece este *Action RPG*, al que únicamente se puede acceder al conectar dos o más **GBA** (con su correspondiente copia del juego). Solitarios, abstenerse...



Aunque breve, Four Swords es una de las más intensas experiencias multijugador que vivirás en Game Boy Advance

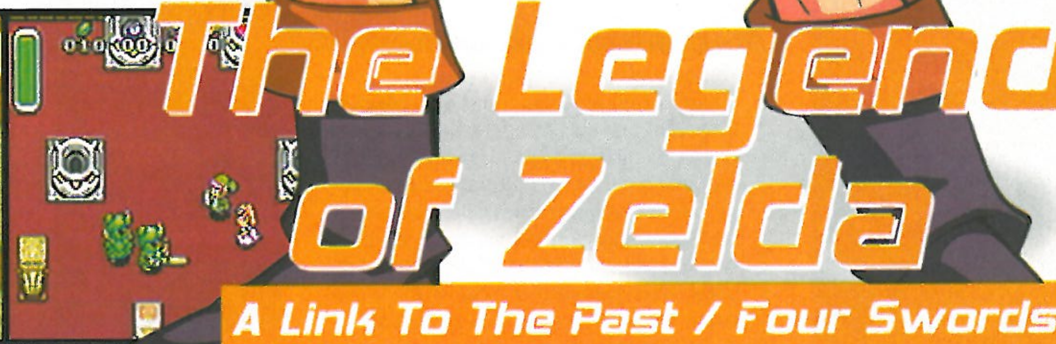




Los gráficos de Four Swords están a años luz de los de A Link To The Past, en cuanto a detalle y animación. Por desgracia, sin amigos no podrás jugar con él...







The Legend of Zelda
A Link To The Past / Four Swords

El incunable de SNES llega a GBA con sorpresas...

Género > Action RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón

La principal la conocíamos ya desde hacia meses: la incorporación de una aventura extra, *Four Swords*, que permite la participación de hasta cuatro jugadores. Junto a ella, *A Link To The Past*, el gran clásico de **Super-Nintendo**, el único *Zelda* para 16 bits, al que los años no le han afectado en absoluto. Quizás en el aspecto gráfico, demasiado simplista para los gustos actuales, pero no en jugabilidad y encanto.



*La nueva mazmorra, situada en la pirámide del Mundo Oscuro, es uno de los grandes alicientes para volver a revisitar el entrañable A Link To The Past de **SNES**, ahora desde la pantalla de una **GBA**.*

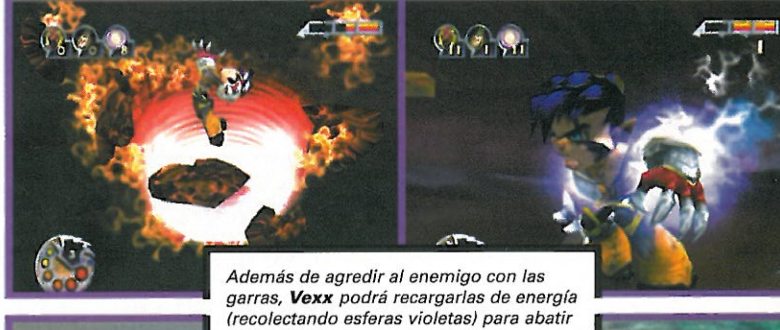
A pesar de los más de diez años transcurridos, jugar con ***A Link To The Past*** sigue siendo una deliciosa experiencia. Y más aún, y aquí viene la sorpresa, si a la aventura original se le añade una mazmorra extra, a la que sólo se puede acceder tras haber completado los diferentes mundos de *Four Swords*. Con esta jugada, **Nintendo** quiere potenciar el modo multijugador entre usuarios de **Game Boy Advance**, de tal forma que o consigues dos o más amigos con una copia de *Zelda* y una **GBA**, o te quedarás sin probar lo mejor de este cartucho. Aunque siempre te quedará el consuelo de revivir (o experimentar por primera vez) uno de los mejores *Action RPG* de todos los tiempos. Una conversión idéntica y fiel del juego de **SNES**, al que sólo se le ha mejorado el sonido (**Link** grita al usar la espada) y poco más. Tampoco lo necesitaba. NEMESIS



Armas y Objetos

Vexx posee como única arma sus garras y dependiendo del movimiento que ejecute realizará un ataque o una acción (escalar, balancearse, etc.). Además, al avanzar, conseguiremos objetos como un parapente.





Además de agredir al enemigo con las garras, **Vexx** podrá recargarlas de energía (recolectando esferas violetas) para abatir a su rival de manera más eficaz.









Controla el Tiempo

Aunque es un auténtico espectáculo visual ver cómo en el mundo de **Vexx** la luna oculta al sol, es aconsejable impedir que la oscuridad asole *Astara*. Para ello, en cada nivel se encuentra una especie de reloj solar en el que poder controlar el transcurso del tiempo, ya que si no evitamos que anochezca, las criaturas se volverán más agresivas y tratarán de entorpecer nuestro camino sin compasión.





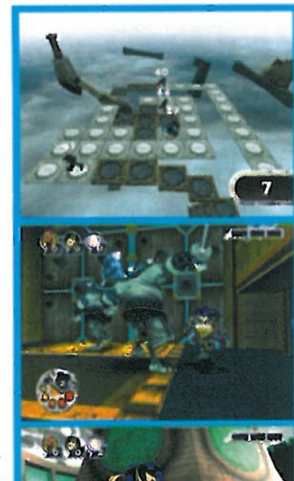
Algunas de las fases se realizan debajo del agua. Evita el contacto con los seres marinos y encuentra las bolsas de aire para poder cumplir con éxito la misión.

Por primera vez en España tres actores de prestigio

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Ent. Programador > Acclaim St. País > Estados Unidos

Nunca habíamos presenciado tan magnífico proyecto en el que por primera vez se ha contado con actores españoles de reconocido prestigio para prestar sus voces a un videojuego. **Alaska**, **Fele Martínez** y **Álex Angulo** han sido los encargados de dar vida y color con un doblaje magnífico, consiguiendo que la historia de ***Vexx*** sea aún más cercana a los usuarios españoles de consola. Sin duda, un hecho que creará conciencia para demostrar que el séptimo arte no está reñido con el nuevo lenguaje nacido de las nuevas tecnologías. ***Vexx*** es más que un juego de plataformas, posee un argumento absorbente que mezcla la clásica leyenda heróica con personajes y localizaciones laberínticas extraídas del delirio mental del típico autor que busca más allá de la realidad. «Un niño cabreado» como héroe, surrealistas luchadores de Sumo como enemigos finales, la posibilidad de controlar el transcurso del tiempo y escenarios que parecen sacados de las pinceladas de **André Breton** son, entre otros aspectos, los que nos recuerdan a la era de los artistas del mal. Un plataformas recargado de influencias culturales en el que, por supuesto, los programadores no han olvidado ceñirse a las exigencias de los mejores plataformas. Minijuegos (en los que podrán participar hasta 2 jugadores), *puzzles* y elementos de *beat'em-up* se amoldan a una aventura en la que a lo largo de 18 niveles deberemos reunir (a base de superar misiones) una cierta cantidad de corazones que nos permitirán evitar que el malvado **Yabu** regrese al mundo de *Astara*

Vexx, un claro ejemplo de que el séptimo arte no está reñido con el mundo de los videojuegos



En muchos mundos encontrarás divertidos minijuegos en el que hasta 2 jugadores podrán partcicipar.

Cada vez que superes una misión serás recompensado con un valioso corazón.



Algunos de los final bosses del universo de Astara son grandes luchadores de sumo. Expúlsalos del ring al menos 3 veces y vencerás.

Grandes actores dan vida a Vexx

PS2 RO: Háblanos un poco de tu personaje ¿Quién es Reia?

ALASKA: El personaje de **Reia** tiene una importancia añadida en la historia porque además es la narradora. Es la que introduce la historia de los *Astani* y la que transmite su gran preocupación porque no se vuelva a abrir la puerta que causó todas las desgracias de su pueblo. Ella es una superviviente, es la única que queda después de la masacre. Es muy longeva, tiene el recuerdo de todo lo que pasó y su intención es evitar que se repita. Por eso, en la segunda parte del juego se convierte en una especie de apoyo moral de **Vexx**, en su esfuerzo por evitar que **Yabu** se salga con la suya.

PS2 RO: ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención del juego?

ALASKA: Lo que más me ha llamado la atención del juego ha sido una mezcla muy interesante, muy creativa y muy bonita, entre un concepto tradicional de las historias atemporales, tipo *Conan* o *El Señor De Los Anillos*, que son muy épicas, con guerreros y con una estética que pudiera ser tanto del pasado como del futuro, y un mundo muy fantástico y muy colorista, que no tiene nada que ver con ese mundo de los guerreros y que se aproxima más a la estética del videojuego de plataformas. También me ha gustado que **Vexx** no sea un héroe tipo **Arnold Schwarzenegger** sino que es un niño cabreado.

PS2 RO: ¿Quién es Yabu en la historia de Vexx?

FELE MARTÍNEZ: **Yabu** el Oscuro, es el malo del videojuego. Ha vivido muchos años, tiene siglos. Está atrapado en *Astara* y su objetivo es recoger unos cristales que le permitan reconstruir la puerta que le conduzca de nuevo hasta su mundo y encontrarse con su hermano. Todo eso entra dentro de sus planes de conquista, porque él es muy ambicioso, muy frío, muy demoníaco. Lo que le mueve es su afán de conquista, porque su objetivo es volver a su mundo para poder conquistar más planetas.

PS2 RO: ¿Qué supone Darby, tu personaje, para Vexx?

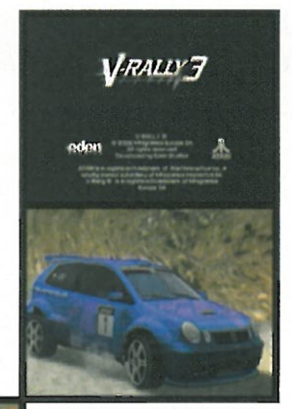
ALEX ANGULO: Como sabio que es, lo que tiene que hacer es dar muchas pistas al héroe, al protagonista, sobre todo le tiene que animar a tirar para delante y no quedarse parado. Un consejero maravilloso.

Vexx

prestan sus voces a un plataformas

para originar el caos. Técnicamente las tres versiones están creadas con mucho mimo, pues hay detalles (como la vibración del mando al acercarnos a un corazón o la IA de los enemigos que varía según el momento del día en el que nos encontremos) que afectarán en pos de una mejor jugabilidad. Lástima que la concepción de los escenarios sea tan liosa y el control sobre **Vexx** tan complejo. **ANNA**







Los escenarios han sido trabajados al máximo y muestran unos detalles y una perfección pocas veces vista en este género de rallys.

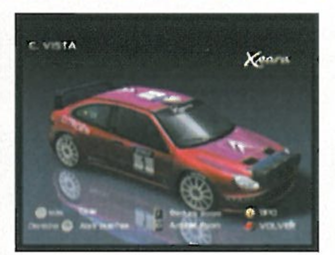
Modo Carrera



Era una de las novedades que venían reclamando los seguidores de la saga desde hace mucho tiempo. Empezaremos nuestra carrera en la categoría inferior y deberemos hacernos con un nombre para recibir ofertas de los equipos más fuertes o de las categorías superiores.

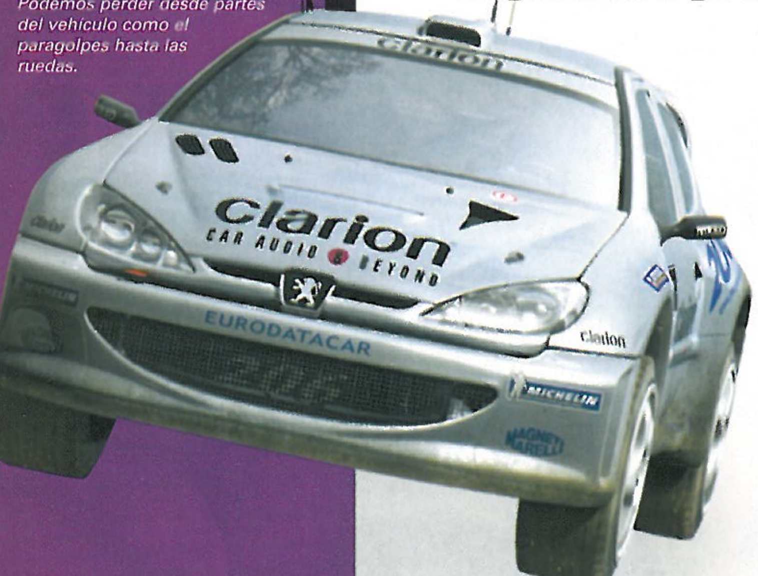






En esta imagen, podéis apreciar los daños sufridos por los coches en las carreras. Podemos perder desde partes del vehículo como el paragolpes hasta las ruedas.

V-Rally 3 es una de las referencias obligadas en el género de rallys





V-Rally 3

Volverá a ser una de las referencias del género

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Eden Studios País > Francia

Cuando apareció la tempranera versión de *V-Rally 3* en **PS2**, muchos le restaron elogios pensando que había que esperar a *Colin McRae* para conocer las verdaderas cualidades del título de **Infogrames**. Después, tras compararlos, muchos concluimos que en algunos aspectos *V-Rally 3* es superior y bastante más realista. Ahora, algunos meses después, llega la versión para **Xbox** y todos queríamos saber qué modificaciones o mejoras se habrían incluido, teniendo en cuenta el tiempo transcurrido entre ambas entregas. A primera vista todo sigue igual y el esperado salto de calidad en materia gráfica sólo es apreciable en el tema de los efectos de luz, en ocasiones bastante impresionantes. Las texturas nos gustan menos, muestran un suavizado que resta algo de realismo, pero las luces, el polvo, el agua o la nieve, son absolutamente colosales. Los contrastes, las sombras, la suciedad que va depositándose en las carrocerías son de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo. Esos detalles y algunas variaciones en el control (la extrema sensibilidad del mando analógico nos puede causar problemas), son las únicas diferencias reales entre ambas versiones. El esquema de juego, los modos, opciones y demás, son los mismos, y más de lo mismo a veces es bueno. **DE LÚCAR**



La extrema sensibilidad del mando analógico nos dejará en más de una ocasión totalmente cruzados en la carretera.

Kung Fu Chaos



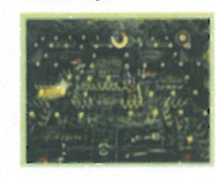
Los escenarios irán desde la cubierta de un transatlántico de lujo a una selva con dinosaurios.

Cuatro jugadores podrán competir a la vez en el modo Battle





TIRA A LA PRINCESA
Deberás usarla como proyectil para acabar con los enemigos.



COMECOCOS
Como si de *Pacman* se tratara, esquiva a los enemigos y atrapa las monedas.



SALTA LA POLEA
El último que quede en pie gana. Esquiva la polea y haz que caigan los rivales.



SALVA A LOS EXTRAS
Recoge a los extras que caen del balcón y esquiva a las vacas.



Luces, cámara...

Algunas de las películas que protagonizaremos bajo las órdenes del peculiar e histérico director serán Algunos Extras Buenos, La Leyenda De Los Bastardos Borrachos, *Fry Hard* o El Bueno, el Malo y la Princesa Fea. Todas ellas grandes clásicos del séptimo arte revisitados para la ocasión.









Entra de lleno en las películas de serie B

Género > Lucha Formato >DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Just Add Monsters País > Reino Unido

Tras algunas experiencias no del todo satisfactorias (por no decir totalmente decepcionantes) en el género de los *Party Games* en la consola de **Microsoft** (léase *Fusion Frenzy* o *Whacked*), parece que al fin los usuarios de **Xbox** van a tener un título a su disposición con el que amenizar las reuniones familiares y los encuentros con los amigos. Partiendo de una idea bastante original, las películas de acción de serie B de los setenta, ***Kung Fu Chaos*** nos propone una serie de pruebas en las que predomina la lucha, pero que también ofrecen otros estilos como las plataformas o los minijuegos de habilidad. Todo se desarrolla como si de un rodaje se tratara: primero elegimos al personaje/actor (el reparto está formado por un *ninja*, un samurai parodia del protagonista de *Lone Wolf And Cub*, el Dios mono, una asesina *ninja* e incluso una chica sacada del género *blaxplotation*). Una vez metidos en la secuencia en cuestión, nuestra pericia a la hora de acabar con los enemigos, rescatar a los especialistas o llegar sanos y salvos al final de la fase determinará si el filme en cuestión será un éxito de taquilla o irá directamente a vídeo. La opción para cuatro jugadores simultáneos disparará la diversión de un título ya de por sí muy original y bastante atractivo. DANI3PO



*El estilo gráfico de **Kung Fu Chaos** será muy peculiar, caricaturizando tópicos del género.*

The House Of The Dead III

La segunda parte

Cuando se termina el juego con cualquier dificultad se incorpora un interesante extra, *The House Of The Dead 2*, que vio la luz en 1999 en **Japón** para **Dreamcast**. Así que los que no hayan podido disfrutar con anterioridad de este título van a poder hacerlo con un entorno gráfico mejorado y toda la acción de que hacía gala el original.









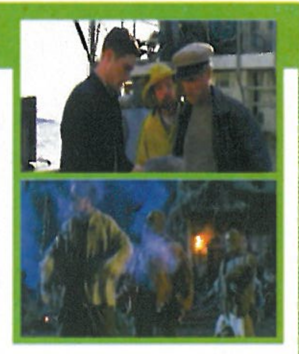
*Como suele suceder normalmente, en **The House Of The Dead III** los jefes finales están dispuestos a terminar con nuestras aspiraciones de victoria, así que apunta bien.*



En determinadas ocasiones el juego nos pondrá en una situación comprometida. Nuestro compañero será atacado por zombis y si le rescatamos seremos recompensados con una vida.

La Película

El DVD incluye un trailer de la película *The House Of The Dead*, basada en la saga.La coproducción canadiense, alemana y estadounidense, cuyo estreno está previsto para este año, tiene como protagonistas a un grupo de adolescentes que viajan a una isla que es tomada por los zombis. Entre los actores destaca la presencia de **Jürgen Prochnow** (*Das Boot*, 1981).





El primer juego con pistola para Xbox

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega País > Japón

Una de las licencias con más solera de **Sega** está preparada para desembarcar en **Xbox** con ***The House Of The Dead III***, que va a ser el primer juego de pistola en el catálogo de la consola de **Bill Gates**. El proyecto comenzó como un juego que utilizaba el *cell-shading*, para conseguir un aspecto de dibujo animado, al estilo de *Jet Set Radio*. Sin embargo, **Sega** decidió finalmente recuperar el estilo de las entregas anteriores de la saga. El resultado es un apartado gráfico impecable, que nos presenta a los zombis y demás criaturas abominables típicas de *The House Of The Dead* con un realismo increíble. De nada serviría esto sin una jugabilidad contrastada, y **THOTD3** continúa en la misma línea que el título que vio la luz para **Dreamcast** hace un par de años.

> HOD3 incluye dos juegos en un DVD con la diversión añadida de jugar con pistola

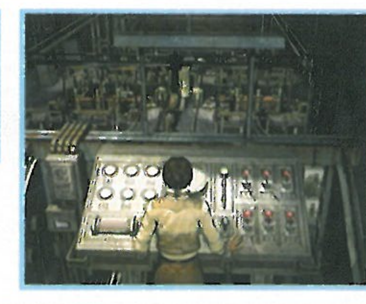
Acción, acción y más acción. Aunque se han producido una serie de cambios, ahora no es necesario recargar el arma y tampoco aparecerán víctimas que rescatar, a excepción de nuestro compañero. También hay caminos alternativos, que se convierten en un aliciente para volver a jugar y visitar todos los rincones del juego. Por si esto fuera poco, **THOTD3** se adapta perfectamente al mando de **Xbox** y no se echará en falta la pistola. Además, se incluye ***The House Of The Dead 2***, que estará disponible una vez finalizada la tercera parte en cualquier nivel de dificultad, y un avance sobre la película basada en la serie. En resumen, los usuarios de **Xbox** van a poder disfrutar de todo un juegazo apretando el gatillo como descosidos a diestro y siniestro. **R. DREAMER**

Syberia



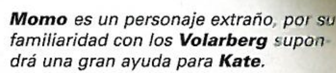
La compra de la fábrica de autómatas se complica cuando la abogada descubre que **Ann Volarberg** tiene un heredero. **Kate** tendrá que buscarle.





ÓSCAR: EL AUTÓMATA
Kate tendrá que fabricar las piernas de **Óscar**, un autómata que será su compañero de viaje.





Momo es un personaje extraño, por su familiaridad con los **Volarberg** supondrá una gran ayuda para **Kate.**





El creador



Benoît Sokal es un veterano del mundo del cómic. Este dibujante y guionista, de fama reconocida en **Francia**, no es la primera vez que se involucra en el desarrollo de un juego. Tras el éxito obtenido con *L'Amerzone*, **Sokal** nos vuelve a sumergir en un mundo de fantasía y plasmado con una gran calidad artística en su segunda aventura, ***Syberia***.





En la estación está el tren que nos conducirá hasta **Hans Volarberg**.

Un toque de aventura para el catálogo de PS2

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Microïds Programador > Microïds País > Canadá

Es muy posible que ***Syberia*** no pase a engrosar el flamante elenco de títulos estrella para **PlayStation 2**. Pero no hay duda de que el juego de **Microïds** supone una magnífica oportunidad para satisfacer a todos los usuarios de esta consola, que esperan con anhelo disfrutar de una aventura de corte clásico. ***Syberia*** cumple todos los requisitos para conseguirlo. Su estructura rescata el espíritu del género, ofreciendo horas de entretenimiento a base de enigmas engalanados con una historia que engancha. No en vano, el máximo responsable del argumento y del apartado artístico del juego es **Benoît Sokal**. Su sello se deja notar en los bellos entornos, escenarios prerrenderizados que motivan al jugador a seguir avanzando, maquinarias fantásticas y los autómatas, sobre los que gira el guión en todo momento. En lo que se refiere al control, también resulta idóneo para consola, con un estilo parecido a cualquier *Resident Evil* y en muy pocas ocasiones se echará de menos un ratón. Quizá sólo se le pueda achacar la falta de vida de los escenarios, a la que nos tienen acostumbrados compañías como **Capcom** a la hora de desarrollar entornos 2D, aunque dada la calidad del apartado gráfico y la originalidad de este cuento imposible, seguramente tiene asegurado un hueco en las estanterías de los coleccionistas de aventuras. También hay que decir a su favor que ***Syberia*** se encuentra traducido y doblado al castellano, un requisito indispensable para disfrutar plenamente del juego. **R. DREAMER**

Un maravilloso entorno gráfico sirve de marco a un viaje fantástico a través de Europa

a fondo PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY 2

Un título de **acción implacabe** con dos protagonistas que dan la **talla**, aunque sin el toque **artístico** de su predecesor.

Dante surgió como un torbellino de acción y estilo en su debut. Su vuelta a escena era esperada con la ilusión de contemplar qué nueva maravilla había creado **Capcom** como marco para su aventura. Cuando se afirmó que ***Devil May Cry 2*** se presentaba en dos discos DVD y que se había incluido un nuevo personaje, todo parecía indicar que la compañía japonesa se había tomado esta secuela muy en serio. Y la verdad es que técnicamente no se le puede reprochar nada. El apartado gráfico nos depara grandes escenarios en los que el trepidante desarrollo del juego se sucede con una fluidez increíble. De hecho, ***Devil May Cry 2*** supera a su predecesor en lo que a dosis de acción se refiere. Tanto **Dante** como **Lucia**, con un repertorio de habilidades bastante extenso, nos tienen reservado espectaculares combates a lo largo del juego. Hay que señalar que cada uno protagoniza un DVD, viviendo su aventura por separado, aunque en algunas secuencias coincidan durante su viaje. **Lucia** tendrá que completar 13 niveles y **Dante** 18. La





Caminos Cruzados

En esta segunda entrega, **Dante** se encuentra una compañera de viaje, la bella **Lucia**. Aunque ambos seguirán rutas distintas, coincidirán en determinados momentos de la aventura. Incluso llegarán a visitar los mismos lugares o enfrentarse con los mismos jefes finales, aunque tienen zonas y enemigos exclusivos.





Dante vuelve a la acción acompañado de una bella mujer, Lucia, en una aventura donde la acción predomina sobre el espectáculo visual



Criaturas del Averno

Una vez más, **Capcom** ha dado rienda suelta a su imaginación para deleitarnos con un sensacional catálogo de enemigos. Por supuesto, los jefes finales son el culmen de este juego, tanto por la espectacularidad de su diseño como por sus variados y devastadores patrones de ataque.













Entre los extras que incluye el juego para los que consigan terminarlo, hay un nuevo vestuario a disposición de cada personaje de la reconocida marca Diesel.

Devil May Cry 2 se desarrolla en dos entornos gráficos muy distintos de una ciudad, casco nuevo y casco antiguo

mayoría de las localizaciones están compartidas por ambos personajes, pero también tienen zonas exclusivas. Por ejemplo, la fémina visitará unas ruinas anegadas por el agua. Sin embargo, en ***Devil May Cry 2*** se echa en falta el toque artístico y la incomparable belleza de los escenarios de la primera entrega. Ahora nos encontramos ante un entorno gráfico más uniforme y menos colorido, salvo contadas excepciones, muy pocos lugares dejarán una huella imborrable en nuestras retinas. Esto no quiere decir que sea un título mediocre, al contrario, se trata de un magnífico ejemplo de cómo debe ser un juego de acción pero, como ya hemos dicho, esperábamos más de él. R. DREAMER









Dante *y* ***Lucia*** *tendrán que poner al límite sus habilidades. Tanto con la espada y las armas de fuego como con capacidad física para realizar saltos imposibles.*

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Niveles > 13-Lucia 18-Dante Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (360 KB)

GRÁFICOS 9,2
Aunque técnicamente impoluto, Devil May Cry 2 no llega al nivel en la profusión de detalles y de extraordinaria belleza en los escenarios de la que hacía gala la primera entrega. Es una lástima.

MÚSICA / FX 9,0
En lo que se refiere a la banda sonora del juego, nos encontramos con un estilo mucho más rockero que su antecesor, pero incluyendo melodías suaves para los momentos más tranquilos de la aventura.

JUGABILIDAD 9,0
A pesar de los nuevos movimientos, en DM2 seguiremos explotando todo lo que aprendimos en el primer capítulo. Hay que destacar los espectaculares y variados combates contra los jefes finales.

DURACIÓN 9,0
Como el título anterior, cuando se termina el juego se obtendrán una serie de extras. Así que a los 31 niveles de ambos personajes, hay que sumar nuevos modos de dificultad y el Bloody Palace.

PS2

GLOBAL 9,1

a fondo XBOX

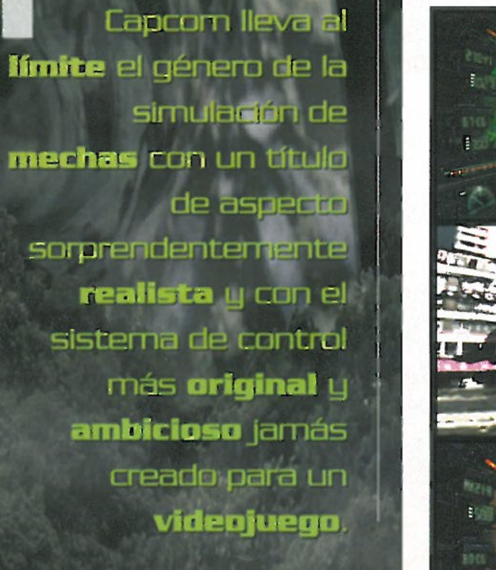
STEEL B

¿Que sería de un título como *Time Crisis* o *Virtua Cop* sin la pistola con la que controlarlo? Al parecer, éso es lo que pensó **Capcom** de los *shoot'em-up* de «mechas» a la hora de crear ***Steel Battalion***, pues si no fuera porque aún no existen gigantescos robots como los del juego, diríamos que ***Steel Battalion*** es el simulador más real jamás creado. Todo en el título de **Capcom** ha sido creado con el objetivo de ofrecer al jugador una experiencia lo más cercana posible a la realidad, desde el aspecto triste y gris de la futurista guerra que refleja su apartado gráfico hasta su manejo, representado por el sistema de control más original, ambicioso y, por consiguiente, caro, jamás creado para un videojuego. El *engine* 3D de ***Steel Battalion*** representa una realidad futurista, una guerra que se decide a través de gigantescos artilugios denominados *Vertical Tanks*; la presencia de estos robots es lo único que desentona en nuestro concepto habitual de la realidad, ya que el juego representa escenarios, efectos y elementos que, entornando ligeramente los ojos, dejarán de ser estructuras poligonales, texturas y partículas para convertirse en el más real campo de batalla. Si, llegados a este punto, ***Steel Battalion*** no introdujese nuevos elementos al género, además del motor gráfico, su calidad ya sería suficiente para satisfacer a los aficionados a los mechas, pero lo cierto es que lo más importante del título de *Capcom* es su original interfaz. El control de nuestro *VT* se llevará a cabo a través de un enorme mando, compuesto por tres diferentes





Aunque esta imagen, después de una eyección, es triste, es preferible a morir en el interior del VT y perder toda la partida.



Capcom lleva al **límite** el género de la simulación de **mechas** con un título de aspecto sorprendentemente **realista** y con el sistema de control más **original** y **ambicioso** jamás creado para un **videojuego**.



Para completar algunas de las misiones del juego será indispensable el uso del modo de visión nocturna. El efecto creado es impresionante.

Repeticiones

Al finalizar cada una de las misiones podremos observar la repetición de nuestras acciones, tanto desde la visión usada durante la partida como desde una vistosa perspectiva en tercera persona, que muestra los realistas gráficos de ***Steel Battalion*** en todo su esplendor.



ATTALION



Este extraño helicóptero será el encargado de rellenar nuestra munición y nuestro combustible en mitad de una misión, por un módico precio, por supuesto.

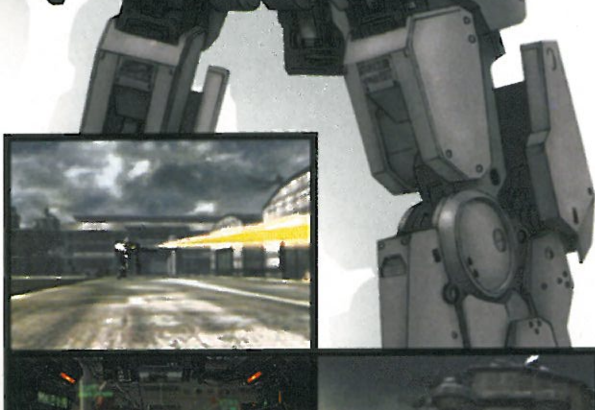
El sistema de control de S.B. es el más trabajado y original de la historia de los videojuegos













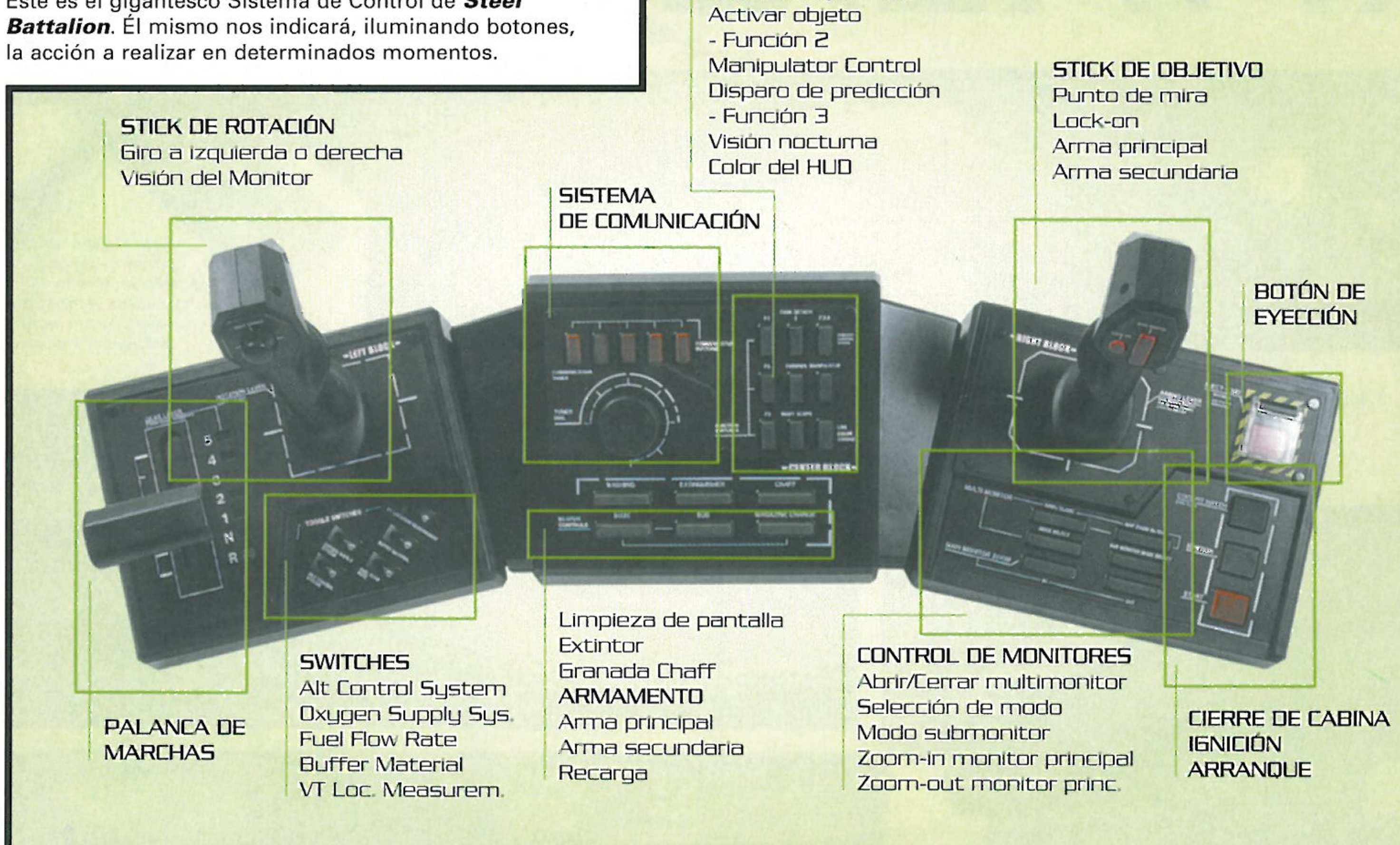
Tras conseguir nuevos VT's, el siguiente paso, justo antes del comienzo de una misión, es la selección de su armamento. Dependiendo del VT y del arma elegida, cambiarán algunos factores como la velocidad.

módulos, cuarenta botones, dos *sticks* analógicos, una palanca de marchas y tres pedales creados específicamente para ***Steel Battalion***. El control de los *VT* resultará extremadamente complicado al principio, sobre todo teniendo en cuenta que, aunque son monstruos mecánicos de ficción, no dejan de ser máquinas cuyo motor se calará si no aumentamos progresivamente las marchas o perderán el equilibrio si giramos brúscamente y avanzamos a mucha velocidad. La experiencia, de precio algo elevado (unos 200 Euros), resulta incomparable. Para aumentar la sensación de estar dentro de un auténtico *VT*, el panel de control de nuestro robot se desgrana alrededor de una pantalla que funciona a modo de parabrisas, ofreciendo todo tipo de datos (desde el arma en uso hasta el mapa y nuestros objetivos, pasando por el cuentarrevoluciones del motor), que reducen a casi el 50% nuestra visión del entorno (con lo que el uso de un televisor de gran tamaño se hace casi indispensable). Esa sensación de realidad se ve aumentada con el desarrollo del juego, en el que, si somos derribados y fallecemos, nuestra partida desaparecerá del disco duro y



Panel de control del Vertical Tank

Este es el gigantesco Sistema de Control de ***Steel Battalion***. Él mismo nos indicará, iluminando botones, la acción a realizar en determinados momentos.




Todos los efectos gráficos están representados de la forma más real posible.

▶ tendremos que comenzar de nuevo. Para evitarlo, contamos con un botón de eyección que, aunque salvará nuestra vida (y nuestra partida), nos obligará a adquirir un nuevo VT con los créditos acumulados a lo largo de cada una de las 24 misiones que contiene el juego. Dichos créditos se utilizarán para adquirir nuevas armas y para contratar un helicóptero que rellenará nuestra munición y combustible en mitad de una misión. En definitiva, ***Steel Battalion*** es un título cuyo precio, algo excesivo, es más que justo a cambio de las inigualables sensaciones que es capaz de transmitir. DOC

Género > Simulador Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Misiones > 24 Vertical Tanks > 18 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro [15 bloques]

GRÁFICOS 9,2
Aunque el HUD no deja ver el entorno en todo su esplendor, Capcom ha creado un motor gráfico que representa un campo de batalla con toda fidelidad y lujo de detalles de la forma más real posible.

MÚSICA / FX 9,3
La banda sonora quedará relegada a un segundo plano por la inconmensurable calidad de los efectos sonoros, posicionados a través del sistema Dolby Digital 5.1. Una lástima que las voces estén en inglés.

JUGABILIDAD 9,5
Ningún otro simulador te dará la sensación de estar pilotando un gigantesco robot como Steel Battalion. Aunque su precio es elevado, la experiencia ofrecida por su sistema de control es inigualable.

DURACIÓN 8,9
Las 24 misiones del juego son más que suficientes, sobre todo teniendo en cuenta que, si mueres, tendrás que comenzar desde el principio. Lo único que le falta a Steel Battalion son posibilidades Live.



9,3 GLOBAL



Entra en el emocionante universo de Metroid de la mano de **Nintendo** y **SuperJuegos**. Sorteamos 5 **Metroid Fusion** y 5 packs compuestos por 1 Metroid Fusion, una funda para GC, Gorra, Mochila y el Cable GBA para conectar Metroid Fusion y Metroid Prime y poder jugar en GC al clásico Metroid de NES. Para entrar en el sorteo sólo tienes que enviar el cupón adjunto antes del día 24 de marzo con tus datos y la respuesta correcta a la siguiente dirección: C/ O'-Donnell 12, Madrid 28009. No olvides indicar en el sobre «Sorteo Metroid Fusion».

¿Como se llama la protagonista de Metroid Fusion?

A) Samantha Powers **B)** Frida Gilligan **C)** Samus Aran

SORTEO «METROID FUSION»

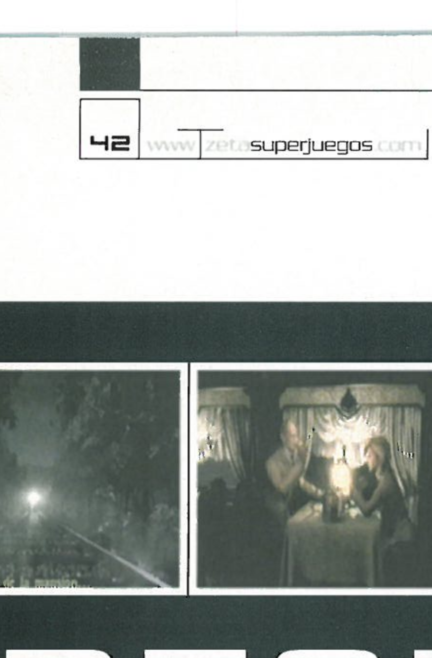
NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....



RESIDENT EVIL ZERO

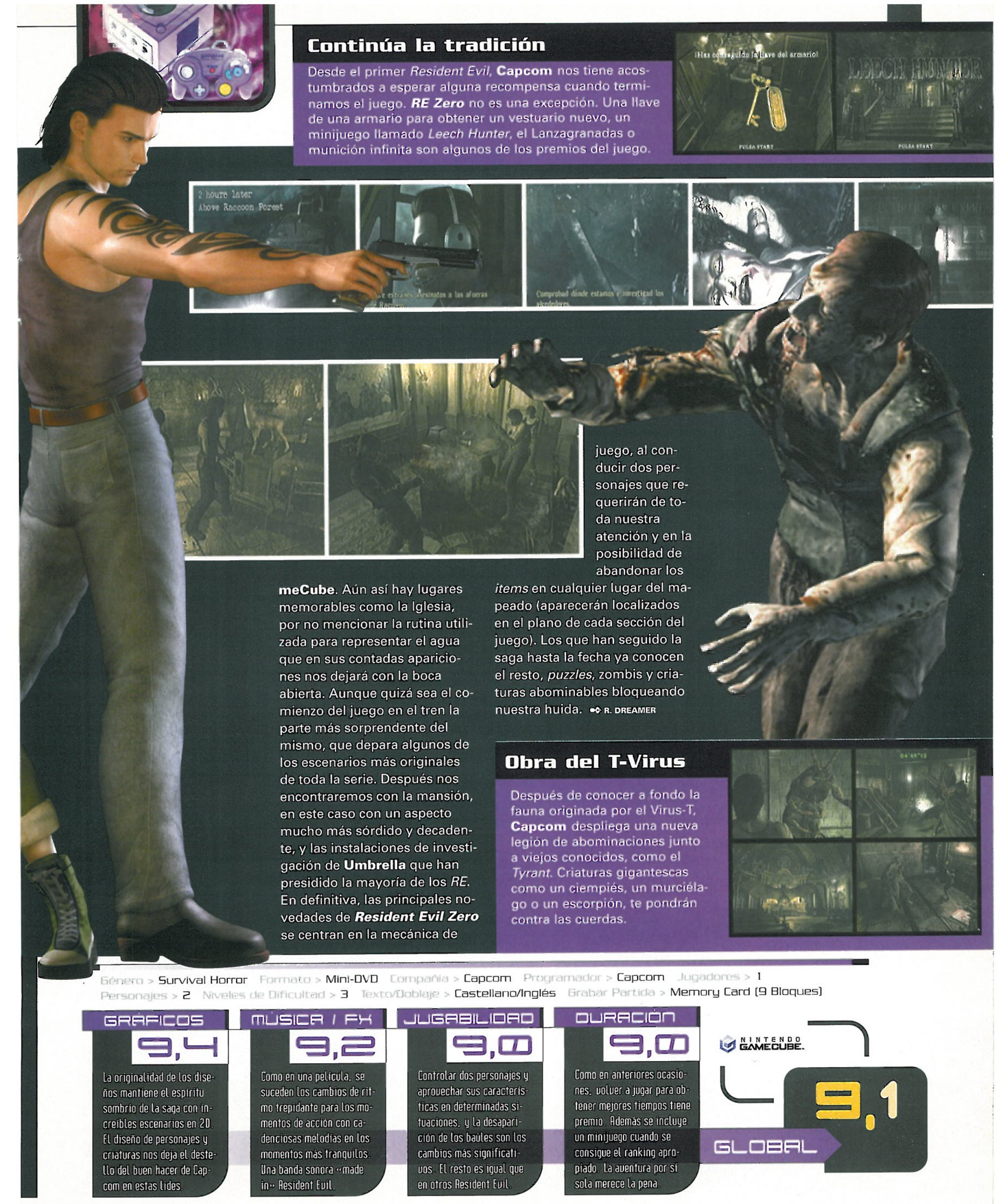
Una vez asimilado el capítulo **«zero»** de la saga Resident Evil, no nos queda más remedio que **alabar** sus **virtudes técnicas** y la oportunidad de conocer cómo se **originó** la saga.



Después del extraordinario *remake* del primer *Resident Evil* para **GameCube**, las esperanzas de los seguidores de la saga estaban depositadas en ***Resident Evil Zero***. Tras una serie de versiones de algunos capítulos de la saga para diferentes formatos, **Capcom** se ha dignado a ofrecernos un nuevo episodio. El argumento del juego se remonta al inicio de la saga, narrando los hechos acaecidos justo antes del primer *Resident Evil*. El entorno gráfico vuelve a desplegar una increíble galería de escenarios diseñados al detalle con una ambientación magistral, gracias a los efectos de luz y a la acertada aplicación de efectos sonoros. Sólo que en esta ocasión cabía esperarse una calidad notable en el apartado técnico, resultando menos sorprendente que en la primera incursión de la saga para **Ga-**



*Si el remake del primer Resident Evil para **GameCube** nos presentó los escenarios de **PSone** de una forma increíble, **Resident Evil Zero** hace lo mismo con nuevas y maravillosas localizaciones.*



Continúa la tradición

Desde el primer *Resident Evil*, **Capcom** nos tiene acostumbrados a esperar alguna recompensa cuando terminamos el juego. ***RE Zero*** no es una excepción. Una llave de una armario para obtener un vestuario nuevo, un minijuego llamado *Leech Hunter*, el Lanzagranadas o munición infinita son algunos de los premios del juego.

meCube. Aún así hay lugares memorables como la Iglesia, por no mencionar la rutina utilizada para representar el agua que en sus contadas apariciones nos dejará con la boca abierta. Aunque quizá sea el comienzo del juego en el tren la parte más sorprendente del mismo, que depara algunos de los escenarios más originales de toda la serie. Después nos encontraremos con la mansión, en este caso con un aspecto mucho más sórdido y decadente, y las instalaciones de investigación de **Umbrella** que han presidido la mayoría de los *RE*. En definitiva, las principales novedades de ***Resident Evil Zero*** se centran en la mecánica de juego, al conducir dos personajes que requerirán de toda nuestra atención y en la posibilidad de abandonar los *items* en cualquier lugar del mapeado (aparecerán localizados en el plano de cada sección del juego). Los que han seguido la saga hasta la fecha ya conocen el resto, *puzzles*, zombis y criaturas abominables bloqueando nuestra huida. **R. DREAMER**

Obra del T-Virus

Después de conocer a fondo la fauna originada por el Virus-T, **Capcom** despliega una nueva legión de abominaciones junto a viejos conocidos, como el *Tyrant*. Criaturas gigantescas como un ciempiés, un murciélago o un escorpión, te pondrán contra las cuerdas.

Género > Survival Horror Formato > Mini-DVD Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (9 Bloques)

GRÁFICOS 9,4

La originalidad de los diseños mantiene el espíritu sombrío de la saga con increíbles escenarios en 2D. El diseño de personajes y criaturas nos deja el destello del buen hacer de Capcom en estas lides.

MÚSICA / FX 9,2

Como en una película, se suceden los cambios de ritmo trepidante para los momentos de acción con cadenciosas melodías en los momentos más tranquilos. Una banda sonora «made in» Resident Evil.

JUGABILIDAD 9,0

Controlar dos personajes y aprovechar sus características en determinadas situaciones, y la desaparición de los baúles son los cambios más significativos. El resto es igual que en otros Resident Evil.

DURACIÓN 9,0

Como en anteriores ocasiones, volver a jugar para obtener mejores tiempos tiene premio. Además se incluye un minijuego cuando se consigue el ranking apropiado. La aventura por sí sola merece la pena.

GLOBAL 9,1

a Fondo PLAYSTATION 2

CONTRA: SHATT

El gran clásico llega al **fin** a PS2, con sus gigantescos **jefes** y desmesurada dificultad.



Los jefes finales son más duros que el T-1000.

Shattered Soldier exhibe criaturas tan repulsivas como la que aparece a la izquierda de estas líneas. El pobre está pidiendo a gritos que alguien lo libere de su miseria...

Jamás ha existido un *Contra* fácil. La dificultad ha sido, junto a los impresionantes jefazos de fin de fase, una de las señas de identidad de esta saga de *shoot'em-ups*. Lo que nadie podía sospechar es que los programadores de **KTYO** iban a mostrar tanto celo en atormentar al jugador, en exigirle tantos esfuerzos para poder entrar en la totalidad de las fases que componen este duro y portentoso *shooter*. Tras esa extraña travesía por el desierto que fueron las dos entregas **PSone** (sólo la primera, el horrendo *C: Legacy Of War*, llegó al mercado europeo), esta legendaria franquicia (su origen se remonta a los salones recreativos de 1987) recupera todo su esplendor con este primer episodio para **PS2**, en el que se aprecian constantes puntos en común con el clásico *Contra III: The Alien Wars* de **Super Nintendo**. De hecho, **Konami** lo presenta como su secuela, lo que justificaría el reencuentro con numerosos enemigos del cartucho de **SNES**, conocido aquí como *Super Probotector*. Aunque no faltará quien achaque a este *Contra* cierta falta de originalidad por volver a explotar unos jefes que datan de 1992. Lo que no admite discusión es la brillantez gráfica de este juego, así como de su trepidante mecánica. Desde el mismo instante en que se pulsa *start*, no cesarán de surgir a tu paso robots, *aliens* y todo tipo de mutaciones (a cual más aberrante) ante las cuales no hay otra salida que tirar de rifle, lanzallamas o granadas. El reconocido ilustrador **Ashley Wood** firma los diseños de los dos personajes seleccionables (**Bill Rizer** y la androide **Lucia**), aunque su estilo tenebrista también se deja notar en los escenarios y las criaturas que los pueblan. Para regocijo de los puristas del *shooter*, ***Contra: Shattered Soldier*** recupera la mecánica 2D habitual de todos los

Para regocijo de los puristas, Shattered Soldier conserva la mecánica 2D de la saga Contra, aunque trasladada a un entorno tridimensional

La huella de Contra III: The Alien Wars

Los *fans* de aquel mítico cartucho para **SNES** (rebautizado para **Europa** como *Super Probotector*) reconocerán en ***Shattered Soldier*** muchos enemigos, grandes y pequeños, de aquel juego: desde el entrañable tortugón de la primera fase a los insistentes mosquitos gigantes. ¿Homenaje o falta de imaginación?





ERED SOLDIER

Contra: el recortable

www.konamityo.com/contra/papercraft.html
KTYO ha tenido la original idea de ofrecer en su página *web* unos patrones con los que crear, en papel, una moto como la que conducen los protagonistas del juego.

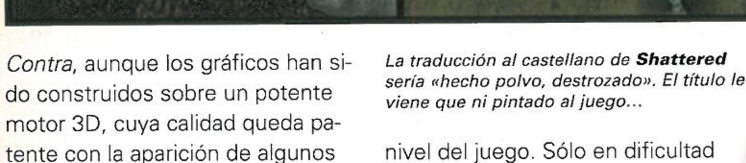






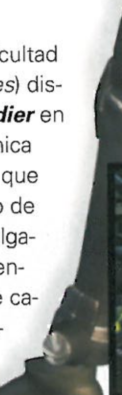
El juego ofrece una trama muy interesante con más de un giro inesperado.





Contra, aunque los gráficos han sido construidos sobre un potente motor 3D, cuya calidad queda patente con la aparición de algunos jefazos memorables, como el besugo humanoide, que pasarán a la historia de la saga junto al tortugón de **SNES** o el robot gigante del *Contra Hard Corps* de **Mega-Drive**. La severa dificultad de ***Shattered Soldier*** no sería más que una anécdota sino fuera porque acudir al nivel *Easy* (99 créditos con 9 vidas cada uno) implica renunciar a ir mas allá del quinto nivel del juego. Sólo en dificultad Normal (3 vidas, 3 *continues*) disfrutarás de ***Shattered Soldier*** en su totalidad. Una tarea titánica con grandes recompensas que exigirá semanas de estudio de las rutinas del enemigo, pulgares de acero y mucha paciencia. Queremos *shooters* de calidad, pero al alcance de todos, no sólo de los ases del *pad*. NEMESIS

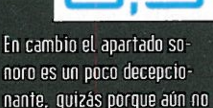
*La traducción al castellano de **Shattered** sería «hecho polvo, destrozado». El título le viene que ni pintado al juego...*





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > KTYO Jugadores > 1-2
Fases > 7 Vidas > 9/3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (107 KB)





GRÁFICOS 9,3
Impresionantes jefes finales y fantásticos escenarios. Buenas explosiones. Los gráficos, en general, son sensacionales. En este apartado es un dignísimo sucesor de los grandes clásicos Contra.

MÚSICA / FX 8,5
En cambio el apartado sonoro es un poco decepcionante, quizás porque aún no nos hemos recuperado de las grandísimas melodías del Contra de SNES. Aquí abunda el hardcore y el techno.

JUGABILIDAD 7,5
El control no presenta queja alguna. Los problemas llegan con la enorme dificultad y la estúpida decisión de sólo dar un segundo de inmunidad tras una muerte. Con ello perderás dos vidas de una tacada...

DURACIÓN 9,0
Lo único positivo del exigente nivel de dificultad es que tardarás lo tuyo en llegar al final del juego. Incluso en Easy, con sus 99 créditos, no es un paseo, y encima te pierdes lo mejor del juego...



PS2 **9,0** GLOBAL



a fondo PLAYSTATION 2

THE MAR

The Mark Of Kri no pasará desapercibido ante los usuarios de PS2 pues, aunque sea un sacrilegio mezclar la **inocencia** con la **violencia**, conseguirá **cautivar** nuestra atención.

A veces los programadores nos hacen dudar con la creación de un juego que oscila entre la estética infantil y la madurez de un desarrollo que está destinado exclusivamente para mayores de 18. Y a veces nos hacen dudar de que sus intenciones sean inocentes, porque (¿inconscientemente?) lo que realmente pretenden con esta «ambigua política» es acaparar la atención de un público mucho más amplio. Pues, con la colaboración de dibujantes que han estado a las órdenes de **Don Bluth** (*Anastasia* y *Titan*) y de la factoría **Disney**, **San Diego St.** ha dado vida a un héroe y unos entornos de tierna apariencia que cobran agresividad con la inclusión de acciones y gráficos recargados de violencia. Pues, **Rau**, el protagonista, deberá atravesar 6 extensas localizaciones (en algunos niveles tardaremos más de 2 horas en completar el 100%) abatiendo encarnizadamente a todo aquel que se interponga en su cometido: destruir el conjuro que sirve de nexo entre el mundo de la Oscuridad y la Tierra. Además, a lo largo de su travesía deberemos cumplir ciertas submisiones, llamadas Desafíos de Baumusu (como acabar con 5 enemigos con el ataque *Fua Toko Rutu* o disparar con el arco a un jabalí) con el fin de activar, entre otras cosas, un modo extra: Arenas de Batalla. Pero el aspecto más original y que hace a ***The Mark Of Kri*** un título muy diferente del resto de las aventuras de acción del mercado es, sin duda, su mecánica de juego. Los combates son en tiempo real, pero antes de atacar, el jugador deberá seleccionar con el *stick* analógico

*Cuando **Rau** ataca con sigilo y por la espalda suele realizar un combo llamado Fua Toko Faahu, que decapita al contrario.*





El arco es indispensable para eliminar a enemigos a gran distancia, pero si no eres rápido y hábil en tus actos los alertarás de tu presencia.



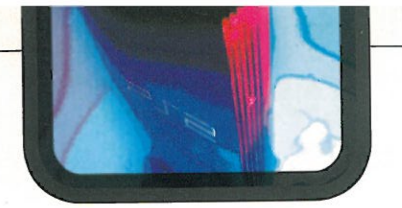
*Para moverte con sigilo y atacar al oponente por la espalda, desarma a **Rau** y acércate con cuidado.*



El sabio



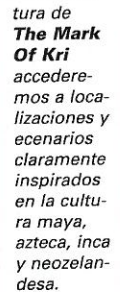
Según superes determinadas misiones (como recoger los *Tukus* de todos los niveles) serás recompensado con bocetos, trucos y autendos alternativos de **Rau**. Estos tesoros los guarda un viejo anciano. No dudes en hacerle una visita de vez en cuando.



K OF KRI



derecho los enemigos a derrotar. De este modo, destinará a cada oponente un botón del mando (Cuadrado, X, Círculo) con el que al pulsarlo, **Rau** irá directamente a por él. Este sistema de *lock-on* requiere habilidad y templanza en las acciones, pues si no estudiamos la posición del enemigo (gracias a la vista de pájaro de **Kuzo**) y trazamos una estrategia de ataque, correremos el riesgo de acabar rodeados de fuerzas hostiles e indefensos ante el acoso incesante del adversario. En ocasiones, al realizar determinadas combinaciones de botones, ejecutaremos *combos* de increíble «belleza» salvaje. Aunque, debido a la escasa iluminación, estas sangrientas secuencias de lucha (generadas por la consola) apenas serán percibidas. Una lástima, porque es lo más llamativo del título. ANNA



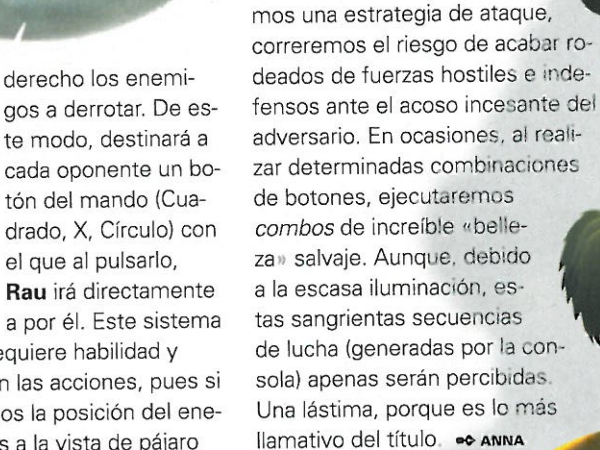
MUY ARTESANAL
Las secuencias de *intro* están hechas a mano.



EL ÁGUILA IMPERIAL
Activará ciertas palancas y a través de sus ojos veremos la posición del enemigo.

ARENAS DE BATALLA
Está disponible al completar los desafíos de **Baumusu**.

*A lo largo de los 6 niveles que dan forma a la aventura de **The Mark Of Kri** accederemos a localizaciones y ecenarios claramente inspirados en la cultura maya, azteca, inca y neozelandesa.*



Defensa personal

Rau adquirirá a lo largo del juego 4 tipos de armas (una espada, un arco, un puñal y un hacha) que deberá aprender a manejar en el Área de Entrenamiento. Asimismo, en este lugar, el jugador tendrá que practicar al inicio de la aventura los 5 movimientos de ataque diferentes.





El sistema de combates empleado y la mirada del águila imperial son sus señas de identidad

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > San Diego Studios Jugadores > 1
Niveles > 6 Armas > 4 Tipos Combo > 5 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (699 KB)



GRÁFICOS 8,2
Al no poder controlar la cámara, a veces, quedaremos indefensos ante el enemigo. El diseño de personajes y escenarios es básico, y las secuencias de combos generan ciertos barridos de imagen. Todo es mejorable.

MÚSICA / FX 8,5
Las melodías, variadas e inspiradas en culturas ancestrales, enriquecen la acción y la ambientación. Las voces al castellano no están nada mal.



JUGABILIDAD 8,8
Su peculiar mecánica gustará a unos y a otros no, pero es innegable que es interesante y diferente a la oferta actual. Dominar la técnica es difícil al principio, aunque con práctica y paciencia lo conseguirás.

DURACIÓN 8,8
Un total de 6 niveles con submisiones a cumplir dan para muchas horas de juego. Además, al completar todos los desafíos de un nivel activarás el modo Arenas de Batalla para seguir luchando sin compasión.



a Fondo PLAYSTATION 2

TENCHU:

A partir de ingredientes de demostrada **eficacia**, K2 construye una obra maestra: el primer Tenchu para PlayStation 2, el **mejor** de toda la saga.

Y no lo tenían fácil. Tras la fuga de **Acquire** (autores de los *Tenchu* de **PSone**), toda la responsabilidad de trasladar la saga a **PS2** recayó en **K2**, un habilidoso grupo de profesionales procedentes de **Square**, **Capcom** y **SNK**. Tras casi dos años de desarrollo, el resultado final va mas allá de las previsiones más optimistas. ***La Ira Del Cielo*** es una maravilla en todos los sentidos. Un nuevo simulador de *ninja* con todo lo bueno de los *Tenchu* de **PSone** a lo que se suma la deslumbrante calidad gráfica de **PS2** e infinidad de nuevos detalles que volverán locos a los fanáticos de la saga. La acción de ***La Ira Del Cielo*** transcurre en el **Japón** de 1570. Bajo órdenes, una vez más, de **Lord Gohda**, **Rikimaru** y **Ayame** volverán a deslumbrar con su habilidad para ejecutar distintas misiones sin levantar la más mínima sospecha. Asesinos, espías y magos del disfraz, **K2** ha puesto a disposición de esta pareja *items* y armas de los anteriores *Tenchu* (la flauta que imita sonidos de animales, comida envenenada), más otros inéditos (fuegos artificiales que desvían la atención de los soldados). Un tercer personaje, el doctor **Tesshu**

Una bomba, ya sea de humo como incendiaria, es la mejor herramienta para evitar el ataque de dos o más enemigos.

***Tesshu** sólo será seleccionable tras acabar la aventura.*

CHARACTER SELECT
RIKIMARU
TESSHU
AYAME

Recursos de ninja

Además de una agilidad inhumana, cada uno de los tres asesinos cuenta con diferentes *items* y armas que facilitarán la tarea de pasar desapercibido: disfraces, bombas de humo, los novedosos fuegos artificales o los clásicos *shurikens*.



LA IRA DEL CIELO





Tesshu es capaz de partir la columna o aplastar el corazón de sus víctimas sin otra ayuda que la de sus propias manos.



Bajo las órdenes de Lord Gohda, Rikimaru y Ayame llevarán algo de justicia al Japón del siglo XVI



RIKIMARU
El *ninja* canoso volverá a demostrar su frialdad a la hora de dar muerte.



AYAME
Su frágil aspecto oculta una letal asesina, tan veloz como contundente.



TESSHU
Doctor de día, asesino de noche. No necesita otra arma que sus manos...

Fujioka, se suma a la fiesta para mostrar las muertes por sorpresa más crudas e impactantes de toda la trilogía. Estas secuencias, así como todo el resto del aspecto gráfico, han experimentado una gran evolución desde **PSone**, no así su mecánica, lo que supone uno de los grandes aciertos de **K2** al adaptar la saga a **PS2**. Simplemente han conservado el esqueleto del *Tenchu* original, enriqueciéndolo con 25 misiones, escenarios aún más grandes y detallados, enemigos de notable inteligencia, y un divertido modo dos jugadores con misiones en modo Cooperativo y un adictivo *DeathMatch*. Si amaste algunas de las entregas anteriores de *Tenchu*, ésta te volverá loco. Si no tuviste ocasión para ello, ***La Ira Del Cielo*** será una de las más gratas sorpresas que te deparará este 2003. **NEMESIS**

Antes de que MGS llegara a las tiendas, el primer Tenchu de **PSone** nos enseñó las virtudes de emboscar al enemigo.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > k2 Jugadores > 1-2
Personajes > 3 Misiones > 10+10+5 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (38 KB)



GRÁFICOS 9,3
La evolución gráfica respecto a PSone ha sido total. El realismo de los rostros, el detalle de los escenarios, todo el juego es una obra de arte. Sólo una pega: se echan en falta escenarios más luminosos.

MÚSICA / FX 9,0
Fantástica banda sonora, aunque tan parecida a la del primer Tenchu que hace dudar si se trata de la misma música. Voces en ingles. Como extra, incluye una pista de audio con diálogos alternativos.

JUGABILIDAD 9,1
Si te matan no podrás echar la culpa al impecable sistema de control. A pesar de la gran cantidad de acciones que son capaces de ejecutar sus protagonistas, su manejo es extremadamente sencillo de aprender.

DURACIÓN 9,3
El modo Cooperativo, la incorporación del tercer personaje (únicamente seleccionable tras acabar el juego) y otras sorpresas como la pista alternativa de audio son un magnífico aliciente para seguir jugando.



a fondo XBOX

INDIANA JONES
Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Mientras crecen los **rumores** sobre una cuarta película, el Dr. Jones vuelve a la **actualidad** gracias a un nuevo videojuego, el **primero** para 128 bits.

Si Core vampirizó el espíritu y la estética de *En Busca Del Arca Perdida* para crear el universo de **Lara Croft**, **LucasArts** le ha devuelto la jugada utilizando la mecánica de *Tomb Raider* para crear una nueva aventura del **Dr. Jones**. Y ésta sí vamos a poder disfrutarla en **España**, algo que no fue posible en el caso de su anterior juego para consola, *Indiana Jones y La Máquina Infernal* (**N64**), que no salió de **EE.UU.** debido al alto precio del cartucho. En principio, sólo los usuarios de **Xbox** van a poder disponer en exclusiva de ***La Tumba Del Emperador***, aunque será por poco tiempo. En mayo verá la luz la versión **PS2**, y podremos saber cómo se las ha ingeniado *The Collective* (creadores del videojuego de *Buffy*) para respetar en la consola de **Sony** el deslumbrante despliegue gráfico que ofrece ***Indiana Jones y La Tumba Del Emperador***. Empezando por el protagonista, un genuino y muy animado *render* de **Harrison Ford**, que trepa, salta, recurre al látigo y todo tipo de armas y es un verdadero especialista en pelea barriobajera. El fuerte componente de *beat'em-up* es lo que más diferencia este juego de cualquier entrega de *Tomb Raider*, pese a sus notables semejanzas. Cada vez que **Indy** se aproxima a un nazi, se inicia una pelea de película en la que todo vale: desde estrellar una silla sobre el rival a empotrar



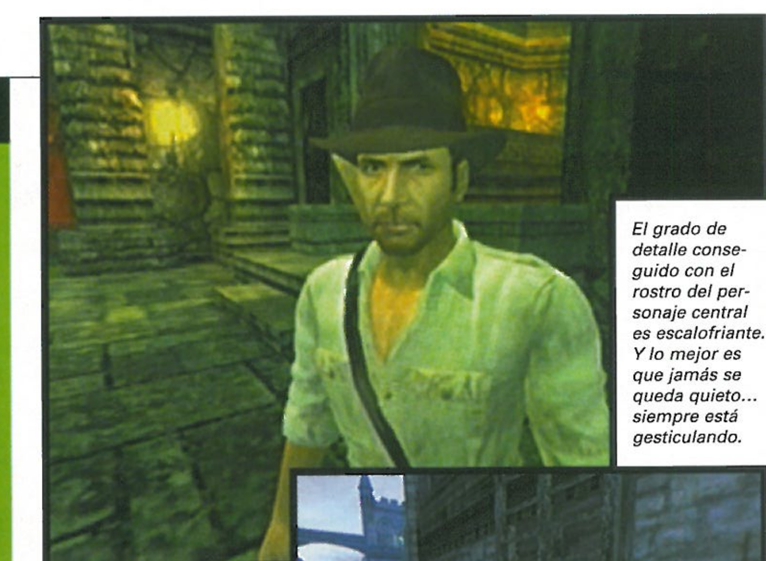
*En **Indiana Jones y La Tumba Del Emperador** no faltan los puzzles ni los saltos imposibles. Pero a diferencia de **Lara Croft**, **Indy** cuenta con un látigo que sirve de improvisada liana...*



Un hombre de acción

Jamás ganará el cinturón negro por su técnica de lucha, pero lo cierto es que el modo de pelear de **Indy** es realmente efectivo. Ya sea a puño desnudo, recurriendo al látigo o utilizando los muebles de la sala, lo único importante es salir vivo de la pelea...





El grado de detalle conseguido con el rostro del personaje central es escalofriante. Y lo mejor es que jamás se queda quieto... siempre está gesticulando.





LucasArts le ha devuelto la jugada a Core y ha creado un Indiana Jones con la mecánica de un Tomb Raider. Donde las dan...



su cabeza contra la pared. La recreación del «especial» estilo de lucha de **Ford** es sólo uno de los múltiples detalles extraídos de la trilogía cinematográfica del **Dr. Jones** que se detectan en el juego. La secuencia del mapa, la música de **Williams**, la carátula (obra de **Drew Struzan**, autor de los carteles de las tres películas)... **Lucas Arts** no ha escatimado en gastos ni **The Collective** en esfuerzos para crear este sensacional híbrido de aventura, plataformas 3D y *beat'em-up* en el que no faltan unos cuantos *puzzles*. Situada cronológicamente justo antes de *El Templo Maldito*, esta aventura llevará al **Dr. Jones** hasta la **China** de 1935, pero antes visitará **Ceilán**, **Estambul**, **Hong Kong** o **Praga**, enfrentándose al creciente poder del partido Nazi y las Triadas. Con juegos así, que **Spielberg** tarde lo que quiera en rodar la cuarta película de *Indiana Jones*. ➜ **NEMESIS**



Género > Beat'em-up/Plat. 3D Formato > DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > The Collective Jugadores > 1
Escenarios > 10 Continuaciones > 0 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 9,2
Salvo por la mediocre calidad de algunas texturas, el resto de los gráficos son intachables: el diseño y extensión de los escenarios, el uso de color, la animación, el detalle en el rostro de Indy...

MÚSICA / FX 9,1
La partitura de J. Williams sirve de base e inspiración a la colosal banda sonora, compuesta por Clint Barakian y grabada con orquesta sinfónica. Y como siempre, EA ha cuidado al máximo el doblaje al castellano.

JUGABILIDAD 9,3
Indy salta, trepa, utiliza el látigo como una liana y pelea como un quinqui barriobajero... Todo ello mediante un sistema de control tan preciso como sencillo de aprender, gracias a un simpático Tutorial.

DURACIÓN 9,0
A pesar de que la cifra de escenarios parece corta, cada uno de ellos se subdivide en cinco, seis y hasta siete áreas diferentes. Tras 16 fases superadas, solo habrás visto dos escenarios: Ceilán y Praga.

XBOX

GLOBAL 9,2



SUPER MONKEY BALL 2

Amusement Vision vuelve a la carga con la disparatada aventura de los **simios** encapsulados.

Tras encandilar a japoneses y americanos, el juego más original de **Sega**, en exclusiva para **GameCube**, llega a las tiendas españolas. El concepto de la primera parte sigue intacto: lleva al mono dentro de la bola hasta la meta, haciendo girar el escenario, como si de las antiguas máquinas de *Tricky Ball* se tratase. Algo tan sencillo como original, que proporciona una jugabilidad y diversión inmediatas, y que enganchará por igual a principiantes y a jugadores experimentados. La guinda del pastel la ponen los 12 minijuegos que iremos desbloqueando, y que en su modalidad para 4 jugadores alcanzarán cotas de diversión increíbles. Sin duda alguna, el mejor *party game* de la historia, y lo mejor es que jugando solo también te atrapará. **DANI3PO**





Esta vez los recorridos serán más enrevesados

Minijuegos

Doce pruebas diferentes que iremos desbloqueando a medida que ganemos puntos en el modo principal. Béisbol, billar, golf, tenis, bolos, carreras, vuelo y aterrizaje e incluso fútbol.









Los escenarios que rodean a las pistas van desde bellos parajes selváticos al interior de un volcán, pasando por mundos de hielo o universos hi-tech de gran belleza plástica.

Género > Party Game Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Sega Jugadores > 1-4 Fases > 150 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (3 Bloques)

GRÁFICOS 9,2

Donde más se aprecia la mejoría con respecto a la primera entrega es en los entornos que rodean a los escenarios, todos ellos creados con gran riqueza de detalles. Más de lo que el juego necesita.

MÚSICA / FX 9,0

Las alegres melodías «bananeras» de la primera parte siguen presentes y amenizarán la evolución de los simios. Las voces se encuentran en castellano y los efectos son de lo más simpático.

JUGABILIDAD 9,5

Inmediata, sencilla y arrolladora. Una vez que pilles la mecánica (algo que no te llevará más de diez segundos) te costará horrores despegarte del mando. Los minijuegos son aún más divertidos.

DURACIÓN 9,5

A las 150 fases del modo principal se unen los desafíos especiales, además del reto de conseguir las bananas de cada nivel. Será el juego de cabecera en las reuniones de amigos.





RALLY CHAMPIONSHIP

Un juego de rallys muy **particular**, pero por debajo de lo visto en otras consolas.



Cuando la oferta de un género en un sistema no es demasiado suculenta, cualquier juego con algo de gracia puede convertirse en la mejor opción. ***Rally Championship*** es un juego correcto, sin apenas fallos importantes, y con interesantes aportaciones a la encorsetada y tradicional estructura de este tipo de programas. No podemos destacar nada en especial y no tiene ningún elemento que podamos calificar como extraordinario, pero al no contar con competencia, es de suponer que pueda tener éxito. Comparándolo con otros títulos de otras consolas, no hay color y no le concederíamos muchas opciones. Gráficamente es sosete, le falta algo de intensidad a la conducción y anda algo justo de modos de juegos. Éso en otros sistemas, es una garantía para ocupar los puestos de cola. ➾ DE LUCAR







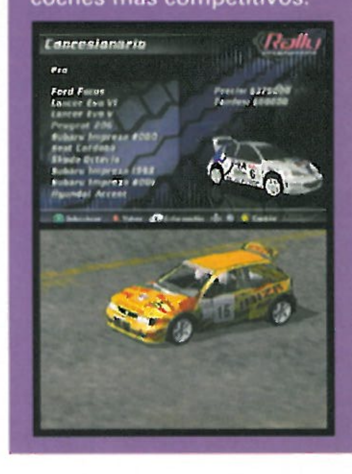




Para ser un juego de rallys, su estilo de conducción es demasiado tranquilo. Un poco más de garra y nervio le vendría de perlas

Concesionario

Con el dinero obtenido en el modo Simulación podemos ampliar nuestro garaje. Hay que correr mucho, mucho para comprar los coches más competitivos.



Género > Conducción Formato > Mini-DVD Compañía > Proein Programador > S.C.I. Jugadores > 1-2 (Alt.)
Vehículos > 24 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (6 Bloques)



GRÁFICOS 8,0

No se puede decir que esté mal, pero las texturas son un tanto pobres y la apariencia es poco brillante. Los movimientos del coche cumplen, los daños están bastante logrados y hay algún efecto curioso.

MÚSICA / FX 7,0

Aunque han preparado una banda sonora variada y con algunas melodías pegadizas, en muchas ocasiones no pegan demasiado con el tipo de juego. Los FX son muy pobres y no aportan ningún realismo.

JUGABILIDAD 7,0

Para ser un juego de rallys, echamos de menos un poco más de intensidad y garra en la conducción. Salvo en los tramos girados y los saltos, parece un festivo paseo por el campo. Carece de la fuerza deseable.



DURACIÓN 8,5

La estructura es algo peculiar con algunos detalles originales importados de otros juegos de coches, pero no empleados en los de rallys. La dificultad es exigente y nos llevará tiempo acabarlo.



7,8 GLOBAL

Si supieras que este bebé iba a
crecer hasta convertirse en un
científico loco creador de un
virus mortal que acabaría
borrando la humanidad entera
de la faz de la tierra, ¿qué harías?



En exclusivap ara





residentevilzero.co.uk

Si crees que ahora es un monstruito espera a que crezca

Regresa donde todo empezó



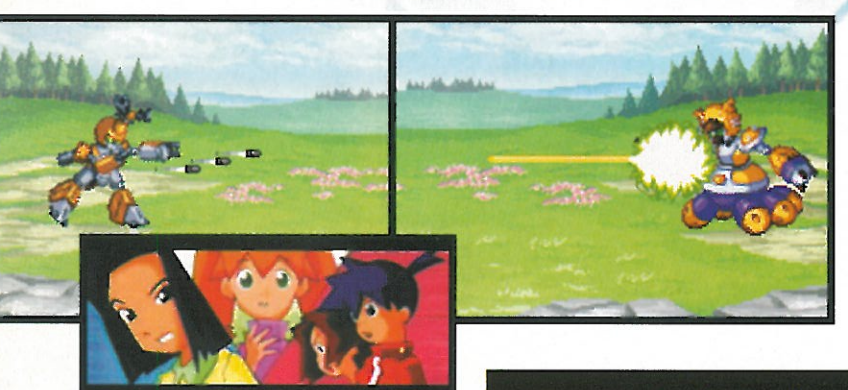


MEDABOTS ROKUSHO Y METABEE

Construye un robot con más de 100 piezas a tu disposición y sumérgete en el apasionante mundo de las **Robobatallas**. Natsume recupera su idea original en un interesante RPG.

ELIGE AL JEFE
En las Robobatallas más avanzadas podrás escoger a un jefe y dos compañeros para luchar.

CRÍTICO IMPACTO
Si el impacto del ataque utilizado es bueno, causará una reacción en cadena destruyendo varias partes del robot contrario.

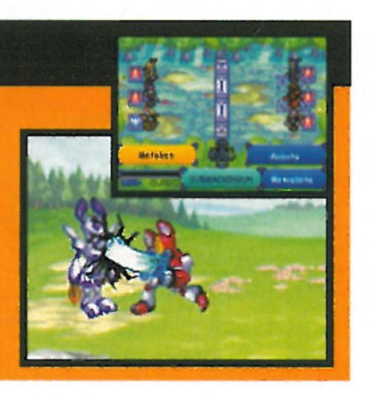


¿Qué fue antes el juego o el *anime*? Curiosamente, aunque este título está basado en la serie manga elaborada por la productora japonesa **Kodansha**, sus orígenes se remontan a la era de los *Medarots* de **Imagineer** y **Natsume**. Tras su éxito, la compañía de TV decidió adaptarlo a una serie de dibujos animados... Hasta que, hace tan sólo un año, **Natsume** volvió a tomar las riendas de su creación y produjo para **GBA** un *arcade* inspirado en la serie, pero que mantenía las bases de su idea original. Y ahora, con ***Metabee*** y ***Rokusho***, las Robobatallas son más auténticas ya que el usuario además de crear su *Medabot* con más de 100 piezas a su disposición, tendrá que combatir con astucia y estrategia para ganar experiencia y medallas más desarrolladas para potenciar la inteligencia de su robot. A simple vista puede paracer un RPG al estilo *Pokémon*, pero su mecánica y desarrollo es mucho más adulto y complejo. Además, en las Robobatallas, podremos ver en una secuencia cómo nuestro *Medabot* golpea a su adversario y las consecuencias que le genera. ➡ **ANNA**

¡Vaya, volvemos a encontrarnos, ANA! Por cierto, ¿has visto a un chico

Las Robobatallas

Como en los buenos RPG tendrás que aprender a manejar los ataques de **Rokusho** o **Metabee** para ir destruyendo las piezas del traje del robot enemigo. Así, si consigues derrotarle, te entregará una «medapieza» e incrementará la experiencia de tu *Medabot*.



Género > RPG Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Ubi Soft Programador > Natsume Jugadores > 1 Medapiezas > 100 Horas de Juego > 30 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Sí





GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,5	8,0	8,2	8,9
Mantiene la estética típica de los RPG al estilo Pokémon, pero Natsume ha incluido secuencias de ataque durante las batallas que hacen que el título sea muy vistoso y bastante atractivo gráficamente.	En la pantalla de presentación y en la intro, escucharemos la BSO original de la serie de Kodansha con voces digitalizadas incluidas. Pero durante la aventura, las melodías no son tan brillantes. Buenos FX.	Conseguir que nuestro Medabot sea una aténtica máquina de lucha llevará horas y muchas batallas perdidas. Tambien habrá que resolver puzzles y enigmas, y ganar dinero (Euros) para comprar piezas.	Completar la aventura en cada una de las versiones llevará más de 30 horas. Y como cada versión posee medapiezas en exclusiva tendrás que intercambiarlas con otros usuarios a través del Cable Link.



GLOBAL 8,6

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

Además de una versión **modernizada** de Bubble Bobble, incluye la edición original de 1986 y **Cable Link** para jugar con un amigo.

Evocar los clásicos del videojuego siempre es muy entrañable y más si te ofrecen la posibilidad de jugar al original. Pero *Bubble Bobble* va más allá de este planteamiento, pues esta edición incluye en un mismo cartucho una versión mejorada de la saga *Bobble* y el antiguo título que salió para recreativa en 1986. Así, en el nuevo, disfrutaremos de melodías con sonidos digitalizados y renovados gráficos que hacen que los fondos de pantalla estén llenos de vida y color. Y todo ello sin perder ni un ápice en su jugabilidad. La misión principal es eliminar todos los enemigos que aparecen en cada uno de los 100 niveles, atrapándolos con las burbujas que escupe **Bubble**, el dinosaurio protagonista, y rompiendo las pompas de un golpe. Además, aparecerán burbujas especiales (fuego, agua, rayos...) que te ayudarán a eliminar al contrario con el fin de liberar una mayor cantidad de *power-ups* que potencian tu puntuación final. Una de las grandes novedades de esta versión, es la posibilidad de alternar el modo de pantalla completa con el de *scroll* para tener una mejor perspectiva de juego. **ANNA**

¿ANTIGUO O NUEVO?
En la versión clásica podrás rememorar el juego aparecido en 1986 con niveles y enemigos iguales que en el original.





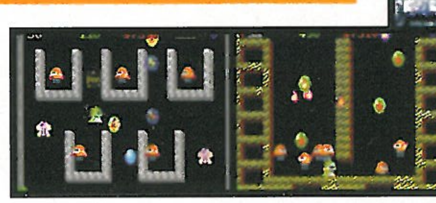
Tanto en el clásico como en la versión nueva podrás cambiar el modo de pantalla para ver con mayor precisión lo que ocurre en acción.

BOBBLEN
Atrapa las letras «EXTEND» y activarás en el modo individual al hermano de **Bubblen**. *Bobblen* te ayudará, pero no podrás manejarlo ya que es controlado por la consola.



Pack burbujeante

Bubble Bobble para **GBA** ofrece, además del clásico juego de 1986, el Cable *Link* para jugar con un amigo. Sólo por 39.95 Euros.





Género > Plataformas Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Empire Interactive Programador > Taito Jugadores > 1-2 Modos de Juego > 2 Niveles > 100 (cada modo) Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

GRÁFICOS 8,2
Se han incluido ciertas mejoras en la versión New, como el color y las texturas de los fondos, y la opción de cambiar el modo de pantalla Completa a la de scroll, otorgando a los personajes más detalles.



MÚSICA / FX 8,0
Bobble Bobble no triunfó por sus melodías, ni lo conseguirá ahora. Aunque es de destacar la intención de acogerse a las últimas tendencias, pues ha añadido en los FX algunos sonidos digitalizados.

JUGABILIDAD 8,9
Clásica, adictiva y muy divertida. Los controles son sencillos de manejar y, aunque se complica en niveles más avanzados, nunca dejará de ser un auténtico reto a superar.

DURACIÓN 9,0
Sin duda, el más preciado apartado. Cada uno de los dos modos posee 100 Niveles y la posibilidad de jugar con otro usuario a través del Cable Link alarga bastante la vida de Bubble Bobble Old & New.

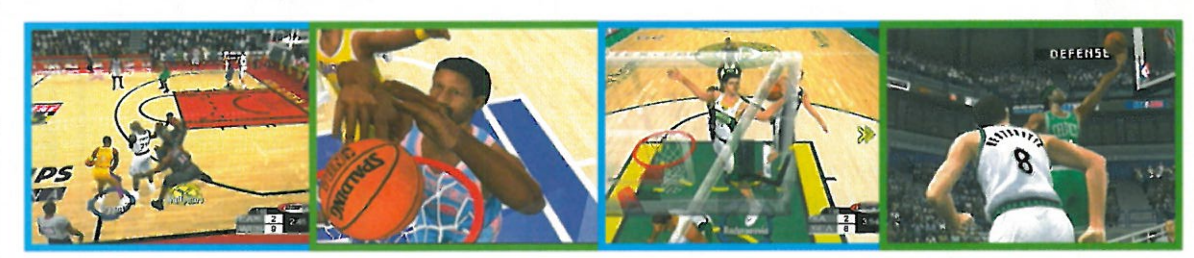




a fondo PLAYSTATION 2 / XBOX

NBA 2K3

La nueva versión llaga a PS2 y Xbox ampliando el número de acciones posibles, y alejándose de los programas de concepción arcade.



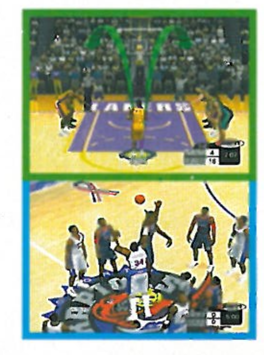
Hace aproximadamente tres años el mundo del baloncesto vivió una revolución con un programa para **Dreamcast** denominado *NBA2K*. Ahora, los usuarios de **Xbox** y **PlayStation 2** tienen la oportunidad de disfrutar del emblemático título de **Sega**, que tanto en la versión original como en sus dos secuelas había sido patrimonio exclusivo de los usuarios de **Dreamcast**. Para su puesta en escena en los nuevos soportes, se ha vuelto a contar con el estrafalario y explosivo base de los *Sixsers*, **Allen Iverson**. Los espectaculares gráficos, que supusieron una revolución total en el mundo de la canasta, siguen siendo uno de los puntos fuertes del juego. Sin embargo, el incremento de calidad de sus rivales hace que el juego ya no sorprenda en este apartado. Es más, la reproducción física de algunos jugadores no es todo lo precisa que cabría esperar. Aun así, el programa está lleno de detalles, entre los que destaca la sensación real en el bote y desplazamiento del balón. El sistema de juego es complejo, empleando todos los botones disponibles e incluso utilizando el *pad* analógico derecho como una de las alternativas para realizar los pases. El resultado es un programa en el que lograr situaciones claras de tiro requiere utilizar jugadas predefinidas y en el que la

Actualización

Se incluye el cambio de ciudad, a *New Orleans*, de los *Hornets*. En la actualización de plantillas se echa en falta a jugadores como el chino **Yao Ming**. Como era de esperar, **Raúl López** tampoco está incluido. El editor hace milagros.



El emblemático título de Sega amplía sus horizontes a PS2 y Xbox



Se mantiene el incomodo sistema de tiros libres en el que hay que centrar dos indicadores.

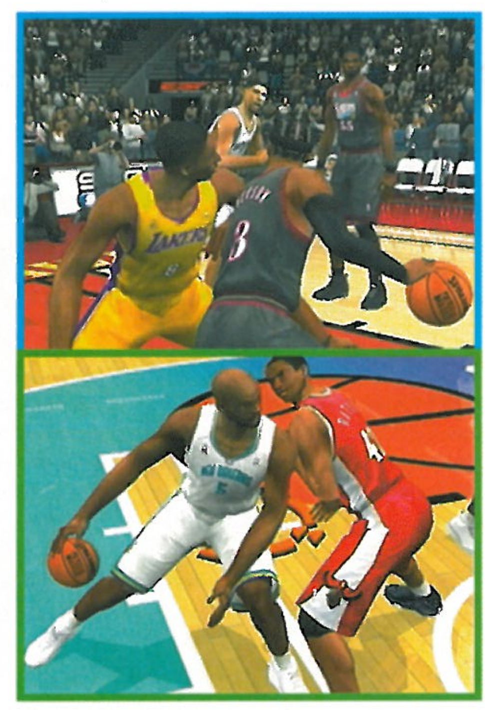


El base de los Sixers, que ya protagonizó NBA2K2, vuelve a servir como imagen a la nueva versión del programa de **Sega**.

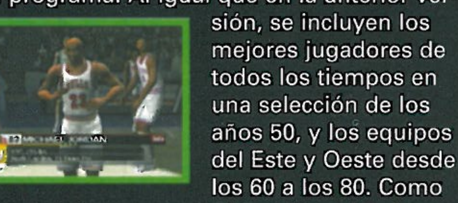


*Ambas versiones incluyen repeticiones manuales y automáticas. Así, mientras que en la de **PS2** son a todo color, en la de **Xbox** tan sólo se resalta al jugador protagonista de la acción y al balón.*





Estrellas de la NBA



Las estrellas de la NBA son los protagonistas del programa. Al igual que en la anterior versión, se incluyen los mejores jugadores de todos los tiempos en una selección de los años 50, y los equipos del Este y Oeste desde los 60 a los 80. Como novedad, hay que mencionar las selecciones de conferencia de los 90. El parecido físico de los jugadores es increíble en algunos casos y más que discreto en otros.



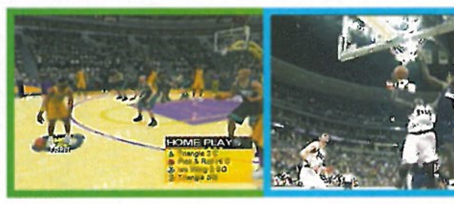
Al igual que en NBA2K2, el baloncesto se traslada a diversos escenarios, como playas o parques. Aunque es posible jugar partidos de hasta 2 contra 2, se mantiene el sistema de juego clásico muy lejos de los programas eminentemente arcades.

improvisación tiene una cuota de pantalla bastante reducida. Además, el programa pierde bastante espectacularidad por dos motivos: la escasez de secuencias de animación y la dificultad para seguir los partidos con las cámaras que ofrecen planos más cortos. En cuanto a las opciones, se mantiene la oferta aparecida en *NBA2K2* entre la que destacaban los escenarios callejeros y la posibilidad de reducir el número de jugadores por equipo hasta dos. En este modo de juego, a diferencia de lo que pueda parecer, también prevalece la simulación, huyendo de los puñetazos y mates con tres volteretas mortales a los que nos tienen acostumbrados títulos como *NBA Jam*. Como novedad, citar la incorporación de jugadores históricos de la década de los 90. También hay que mencionar el modo Franquicia en el que podemos actuar como *manager* determinando algunos diversos aspectos relacionados con la gestión de la franquicia elegida. Respecto a las diferencias entre las versiones para **PlayStation 2** y **Xbox** sorprende que el programa para la consola de **Microsoft** incluya unas extrañas repeticiones en las que sólo se resalta el jugador protagonista del partido. **CHIP & CE**









La intro muestra imágenes de la NBA con algunas jugadas realmente increíbles.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Visual Concepts Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	8,4	8,7	9,0	9,0
PS2	8,7	8,4	8,7	9,2	8,9

GRÁFICOS: Cuando NBA2K llegó al mercado su calidad gráfica no tenía rival. Aunque este aspecto sigue estando a gran altura, la calidad de sus rivales hace que incluso se vea superado en la reproducción física de los jugadores.

MÚSICA / FX: El acento americano queda patente con los comentarios durante los partidos. También se producen durante las pantallas de carga, indicando algunos aspectos relativos al encuentro.

JUGABILIDAD: El mayor número de botones de Xbox y PS2 con respecto a DC permite aumentar la variedad de acciones. Si te gusta el control del juego y la utilización de jugadas predefinidas, din duda, NBA2K3 es tu juego.

DURACIÓN: El modo Franquicia asegura muchas horas de juego, mezclando el control de los jugadores en la pista y las decisiones en los despachos. El resto de opciones son un buen complemento.







MEJOR VERSIÓN



Aunque las dos versiones son bastante parecidas, el programa de Xbox presenta gráficos mas detallados.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

JURASSIC

Extracción de **ADN**, contratación de limpiadores, establecer el menú para los **visitantes**, fijar precios... Todo lo podreis hacer en Operation Genesis



Ésta es quizá la mejor oportunidad para todos aquellos que buscan un juego diferente. Un título que, aunque tiene un modo de misiones con cierto carácter arcade, basa su mecánica en la gestión, construcción y funcionamiento de un parque temático. Una especie de *Theme Park*, pero protagonizado por la cría de dinosaurios y su exhibición. Al igual que otros simuladores de este tipo (más populares en **PC**), nuestra labor consistirá en dirigir todo lo que afecta al parque, dando órdenes constantes para el buen funcionamiento y el crecimiento de nuestras instalaciones. Pero debido a la temática del parque, las posibilidades se amplían. De esta forma, a todo lo anteriormente expuesto hay que añadir todo lo concerniente a la búsqueda de fósiles y extracción de ámbar, que dará origen a las cadenas de ADN que servirán para crear dinosaurios. Vacunas, alimentación de dinosaurios, atracciones, servicios, infraestructura, traslados... El futuro de todo un Parque Jurásico en vuestras manos. THE SCOPE

La aventura de Parque Jurásico vivida desde el lado de Ingen, la empresa que lo gestiona

Controlarás el nivel de ADN de los dinos, la cantidad de ejemplares de cada especie que tienes y su esperanza de vida.

Imprescindibles

No te olvides de instalar una central de limpieza para mantener el parque en buen estado, una estación de *rangers* para vigilar los dinosaurios, un kiosco para abastecer de comida y bebida a los visitantes y un refugio para que se puedan refugiar de tornados y tormentas fuertes.



PARK: OPERATION GENESIS



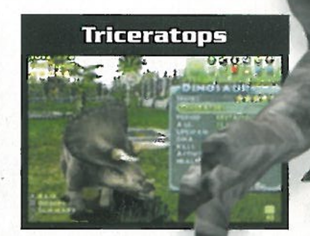
Estos cómodos menús circulares nos permitirán gestionar todo el parque.

Acrocantosaurio



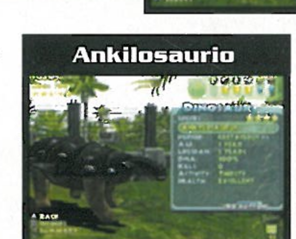
Albertosaurio

Triceratops



Nuestros paleontólogos encontrarán restos de fósiles de los cuales podremos extraer el ADN correspondiente en el laboratorio genético. También podremos venderlos.











Una tienda de souvenirs siempre es un buen negocio en un parque.

Ankilosaurio

Braquiosaurio

Tiranosaurio



Que se te escape un Tiranosaurio de su recinto tendrá consecuencias funestas. Si muere alguien, tu popularidad se irá al garete.

Control total

Esto es la principal característica del juego: el control absoluto de todos los elementos. Desde la alimentación del dinosaurio, pasando por la vigilancia de los recintos o la investigación de nuevas atracciones o vacunas, hasta la extracción de fósiles para obtener las secuencias de ADN necesarias para dar vida a diferentes especies de dinosaurios.

Género > Simulador jurásico Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Programador > Blue Tongue Jugadores > 1 Niveles de Dificultad > 1 Mundos > 1 Vidas > Dinero Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,6	9,4	9,5	9,2	9,3
PS2	8,4	9,4	9,5	9,2	9,2













Gráficos: Si tuvieran un poco más de resolución, serían impresionantes. Hay muchos elementos y bien diseñados, pero les falta un poco de refinamiento en el acabado final. De todas formas, son notables.

Música / FX: Si tenemos en cuenta que la banda sonora es el maravilloso score de la película, y que las voces estarán en castellano, no cabe duda de que éste es uno de los apartados más potentes del juego.

Jugabilidad: Hipnotizante. Será difícil apagar la consola. Siempre querréis aumentar las dotaciones del parque, conseguir nuevas especies. Un auténtico vicio sin concesiones al aburrimiento. Un juego diferente y genial.

Duración: Conseguir todas las especies y llegar a tener las 5 estrellas de premio no es algo sencillo. Sobre todo si al clima le da por aguaros la fiesta o si os ocurre algún incidente. Después de acabar podréis seguir jugando.

MEJOR VERSIÓN



El motor gráfico de la versión Xbox hace que los desplazamientos sean mucho menos bruscos.

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX



01 - **PLATAFORMA DE OBSERVACIÓN**
El lugar ideal para ofrecer a los visitantes una vista panorámica.



02 - **DINOSAURIOS**
Este Braquiosaurio es un ejemplo de los verdaderos protagonistas de ***Operation Genesis***.



03 - **ALAMBRADAS DE SEGURIDAD**
De baja, media o alta seguridad. Elige la adecuada según el tipo de dinosaurios que guarden.



04 - **SAFARI AVENTURA**
Una atractiva pero peligrosa atracción. No la coloques en los recintos de dinosaurios peligrosos.



05 - **FUENTE**
Para mantener el parque atractivo para el visitante, no está de más colocar unas cuantas de éstas.



06 - **RUTAS**
Sin ellas no se podrá acceder a las atracciones. No te olvides de poner bancos y papeleras.



07 - **VISITANTE**
Hay de diferentes tipos y siempre muestran su opinión sobre el parque. Tenlos muy en cuenta.

01 02 03 04 05 06 07 08 09

JURASSIC PARK

Aquí tenéis una buena muestra de los elementos que podréis incluir . Conseguir un parque como el que aparece en este espectacular render no es tan difícil como parece, y con un poco de paciencia incluso podréis construirlo más espectacular y funcional si cabe.



08 - CÚPULA DE OBSERVACIÓN
Ésta es la entrada a una atracción que permite contemplar a los dinosaurios desde dentro de...



09 - CÚPULA DE OBSERVACIÓN (2)
...sus recintos. Será quizá con la que más dinero recaudes de todas en la vida del parque.



10 - BAÑOS
En cualquier centro de ocio son indispensables unos servicios para aliviar a los visitantes.



11 - ÁREA DE DESCANSO
Cuando tu parque crezca de tamaño, no olvides construir zonas de relax para los visitantes.



12 - ENTRADA DEL PARQUE
Desde aquí podrás controlar el precio de las entradas y conocer el número de visitantes actuales.



13 - CRIADERO
De estos edificios saldrán los diferentes dinosaurios que poblarán tu parque jurásico.



14 - VUELTA EN GLOBO
Tú mismo podrás darte una vuelta y contemplar los impresionantes dinosaurios desde las alturas.

a fondo XBOX

Los Robots

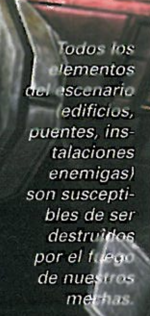
Antes de comenzar cada misión podremos seleccionar entre los doce mechas disponibles, aunque al principio la lista será mucho más limitada. Cada uno cuenta con sus propias armas y habilidades exclusivas, como hacerse invisible o levitar durante un tiempo.

MECH ASSAULT

El título que sirvió de estandarte a la serie de juegos para **Xbox Live** llega un mes antes que la tecnología de juego en red.

Los juegos de mechas parecen estar de moda en la consola de **Microsoft**. Sin embargo, *Steel Battalion*, otro de los lanzamientos de este mes, supone el concepto más alejado a este ***Mech Assault***. En el juego de **Microsoft** se ha elegido una vista en tercera persona y se ha simplificado el control al máximo, creando un estilo totalmente *arcade*, muy cercano a los *shooters* en primera persona como *Quake* o *Unreal*. A bordo de robots de 12 metros de altura deberemos cumplir misiones que van de la destrucción de enemigos a la defensa de unidades propias. El modo para un sólo jugador, como podéis ver, no ofrece grandes sorpresas. Sin embargo, el gran potencial de ***Mech Assault*** se oculta en la opción de juego a través de **Xbox Live**, que estará disponible el próximo 14 de marzo. Entonces podréis comprobar lo divertido que puede llegar a ser. DANI3PO

Las armas de los robots van de la ametralladora a los misiles, pasando por las descargas eléctricas.



Todos los elementos del escenario (edificios, puentes, instalaciones enemigas) son susceptibles de ser destruidos por el fuego de nuestros mechas.







Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > Day 1 Studios Jugadores > 1-16
Misiones > 20 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro 9 [Bloques]

GRÁFICOS 8,7
Lo más destacado de Mech Assault es la fluidez con la que se mueve el entorno del juego y el diseño de los engendros mecánicos. En cambio, los escenarios parecen muy vacíos y similares entre sí.

MÚSICA / FX 8,8
Los efectos de sonido cobran el protagonismo total. Se ha utilizado el Dolby Digital 5.1 Surround para hacerlos todo lo contundentes que un juego de estas características requiere.

JUGABILIDAD 8,6
El control se basa en la utilización de los dos sticks analógicos, dando al título un desarrollo bastante arcade, huyendo de las complicaciones de otros juegos. Sin embargo, las misiones son repetitivas.

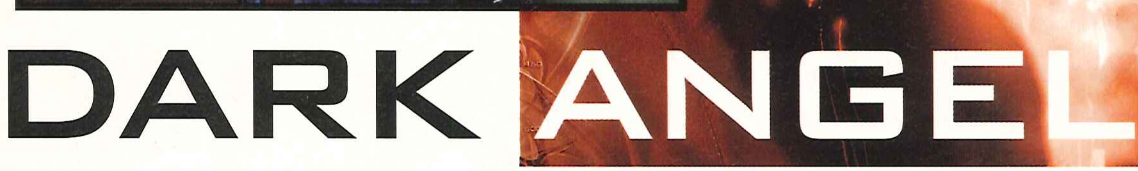
DURACIÓN 9,0
La modalidad para un sólo jugador se te quedará corta enseguida. La verdadera razón de ser de Mech Assault reside en la posibilidad de juego en red. Con ella la duración del juego se hará eterna.



8,9 GLOBAL





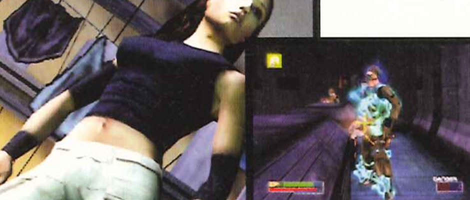


DARK ANGEL

Vivendi vuelve a adaptar una producción **audiovisual**, una serie de la televisión americana en esta ocasión, convertida en un **beat'em-up** callejero. **Venga** su pasado, **descubre** su futuro.



Max nació en un laboratorio, *Manticore*, donde pretendían crear el soldado perfecto gracias a la manipulación genética. Consiguió escapar de él y ahora busca a los que huyeron con ella. Es el año 2039 y los **Estados Unidos** se encuentran sumidos en una grave crisis a causa de un atentado terrorista, conocido como «The Pulse» que estuvo a punto de destruir el país. Este es el entorno post-apocalíptico donde se desarrolla *Dark Angel*, una serie producida por **James Cameron** que fue emitida en **España** por Vía Digital, protagonizada por la bella **Jessica Alba**. Para la adaptación a videojuego en **Xbox** los programadores han optado por un beat'em-up clásico en el que **Alba** reparte a diestro y siniestro mientras recorre la ciudad de **Seattle**, presidida por la impactante Aguja Espacial. Al principio nos llamará la atención la cantidad de golpes diferentes, pero pronto el juego cae en la monotonía de un desarrollo repetitivo y un apartado técnico no demasiado brillante. ➾ DANI3PO



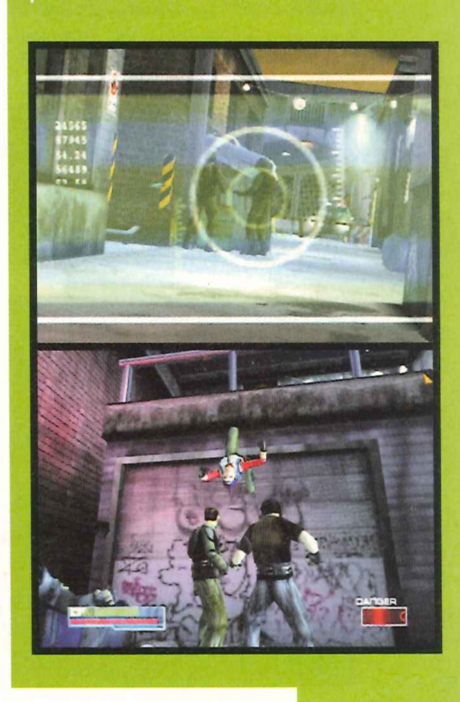
Max comenzará su aventura con el atuendo que luce en su trabajo como mensajera en bicicleta en la oscura ciudad de ***Seattle***.





Los poderes de Max

Gracias a la experimentación genética que sufrió en su propio cuerpo mientras se encontraba en el complejo de *Manticore*, nuestra protagonista goza de una súper visión que le permite detectar enemigos y objetivos desde gran distancia, aparte de todo tipo de golpes imposibles al más puro estilo de *The Matrix*. Además, tiene el pelo perfecto de la mañana a la noche.



Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Vivendi Programador > Sierra Jugadores > 1
Niveles > 30 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro/Memory Card (40 Bloques)

GRÁFICOS 8,2
El diseño de la protagonista es bastante acertado, y además luce varios atuendos diferentes a lo largo del juego. Sin embargo, el punto de vista, demasiado alejado, no nos deja apreciar los detalles.

MÚSICA / FX 8,5
Las voces de los personajes principales han corrido a cargo de los actores de la serie, aunque la de Max no ha sido muy bien aprovechada, limitándose a algunos gritos durante el juego. El sonido cumple.

JUGABILIDAD 7,8
A estas alturas se le debe exigir mucho más a un título de última generación. Un sencillo beat'em-up y sin apenas componentes de aventura. Sin duda, una gran licencia que ha sido desaprovechada.

DURACIÓN 7,9
30 misiones diferentes en 6 entornos a lo largo de la ciudad de Seattle y alrededores es más que suficiente. El problema es lo repetitivo del desarrollo y los pocos alicientes que ofrece para avanzar.



LOST KINGDOMS

Activision nos trae un **Action/RPG** muy diferente para engordar el **escueto** catálogo de este género en la consola de **Nintendo.**





Cada criatura enemiga puede pertenecer a una de las siguientes alineaciones: Agua, fuego, tierra, madera o neutral.



Katia podrá activar cartas diferentes según vayan saliendo de su mazo.

Lost Kingdoms 2

En abril **Activision** pondrá a la venta en **Europa** la secuela de *Lost Kingdoms*. Se desarrollará doscientos años después de su precuela.



From Software, conocidos entre los usuarios de la consola de **Sony** por títulos como las sagas *Armored Core* y *King's Field*, presentan su primer título para **GameCube**. Para su estreno en esta consola han elegido un género que no se encuentra muy explotado: el *Action-RPG*. Sin embargo, olvidaos de encontrar en este ***Lost Kingdoms*** (*Rune* en el mercado japonés) un estilo parecido a *Zelda* o *Baldur's Gate: DA*. Los combates aquí se desarrollan mediante el uso de naipes (algo similar al famoso juego *Magic: The Gathering*). La protagonista, la princesa Katia, no puede defenderse por sí misma, sino que deberá utilizar las cartas que vayan apareciendo aleatoriamente de la baraja que vayamos creando para invocar criaturas que peleen por ella, o bien transformarse ella misma en un monstruo. Los que busquen un *RPG* clásico saldrán defraudados. **DANI 3PO**

El eje central del juego consiste en crear un mazo de cartas lo más eficaz posible

Género > Action RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > From Software Jugadores > 1-2 Fases > 24 Zonas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (4 Bloques)

GRÁFICOS 7,8

Bonitos escenarios y un movimiento de pantalla bastante fluido. Sin embargo, el modelado de los personajes a veces nos hace pensar que nos encontramos ante un título programado para Nintendo 64.

MÚSICA / FX 8,0

A pesar del uso del Dolby Surround, los efectos de sonido no son nada espectaculares. No hay voces durante el desarrollo del juego, y la música llega a hacerse bastante repetitiva en ocasiones.

JUGABILIDAD 8,1

Este apartado depende en gran medida del tipo de jugador: si eres un fanático de Magic: The Gathering y cosas similares, te enganchará sin remisión. Si no, mejor busca un título más convencional.

DURACIÓN 8,0

Menos de diez horas son bastantes y suficientes para llegar al final de la odisea de la princesa Katia. Pero si el sistema te convence, pasarás muchas más horas tratando de crear la baraja de cartas ideal.



NINTENDO GAMECUBE

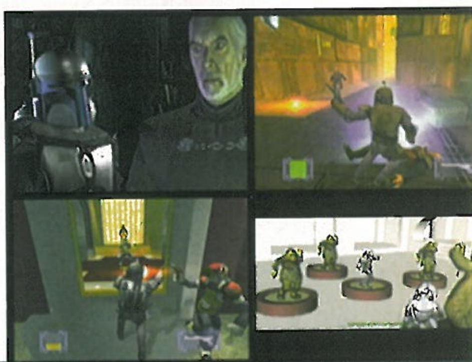


STAR WARS BOUNTY HUNTER

Si no eran pocas las **virtudes** del Bounty Hunter original de PS2, esta versión GameCube le **añade** un entorno gráfico aún mas suave y depurado.

En más de una ocasión el salto de un título de **PS2** a **GameCube** no implica más que el cambio de dimensiones del CD, desaprovechando de forma criminal la superioridad técnica de la máquina de **Nintendo**. No es el caso de este ***Bounty Hunter*** para la 128 *bits* de la gran **N**, en el que **Lucas Arts** no sólo ha respetado las incontables virtudes del juego de **PS2**, sino que ha optimizado el entorno tridimensional de tal forma que el usuario, en cuestión de segundos, aprecia de manera notable el aumento de suavidad de una versión a otra. Una magnífica noticia que convierte a los usuarios de **GameCube** en unos privilegiados. Sólo ellos van a poder disfrutar en casa de los dos mejores lanzamientos *Star Wars* para consola de la última década: *Rogue Leader* y ahora ***Bounty Hunter***. Si alguna vez te preguntaste por el origen de la *Slave I*, o cómo **Dooku** contactó con **Jango Fett**, no deberías perderte este sensacional *shoot'em-up*. **NEMESIS**

La acción transcurre diez años antes del Episodio II



*La armadura Mandalorian de **Jango Fett** oculta infinidad de sorpresas: un Jet Pack, un misil y un práctico lanzallamas.*



Podrás identificar y dar caza a los más peligrosos criminales de la galaxia.

*Al igual que en **PS2**, el Bounty Hunter de **GC** encierra multitud de extras: desde divertidísimas tomas falsas a trading cards e incluso un cómic de la editorial Dark Horse sobre el origen de **Jango Fett**.*

Género > Shooter/Aventura Formato > Mini DVD-ROM Compañía > LucasArts Programador > LucasArts Jugadores > 1 Capítulos > 6 Misiones > 18 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

GRÁFICOS 9,3

La mejoría gráfica respecto a PlayStation 2 es evidente a los pocos segundos de ver el juego en acción. Magníficos efectos de luz e impresionantes intros CG de Industrial Light & Magic.

MÚSICA / FX 9,2

Sonido Surround Pro Logic II diseñado por Skywalker Sound. Electronic Arts ha contratado a Pere Molina, el actor que dobló a Temuera Morrison en el Episodio II para que ponga su voz a Jango Fett.

JUGABILIDAD 9,1

La ausencia de botones L2 y R2 en el mando de GC obliga a distribuir los controles de una manera diferente, y bastante más liosa que en PS2. Es el único defecto que podrás achacar a su sensacional mecánica.

DURACIÓN 8,8

La enorme dificultad que ofrecen las últimas fases evitarán que te fulmines el juego en pocos días. Incluso si eso sucediera, aún te quedarían por descubrir los abundantes extras que encierra el título.



9,2 GLOBAL

a fondo

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

DAKAR 2

Participar en la carrera-aventura más **legendaria** de todos los **tiempos** y poder disputarla a bordo de tres diferentes **vehículos** es la fuerza de Dakar 2

Intentar trasladar un rally como el **París-Dakar** a consola es todo un reto. Un reto que en la primera entrega no se consiguió y que, en esta segunda, creemos que sí que se ha logrado. El objetivo era crear un simulador de conducción que incorporase grandes dosis de aventura, pero sin alejarse de las líneas básicas de un simulador de este tipo. **Acclaim** pretendía crear un buen juego de coches pero con algún aliciente, y dicho aliciente se sustenta en dos principales cualidades. La primera afecta a la conducción, y consiste en poder elegir entre tres categorías de vehículos para participar en el rally: camión, coche y moto. Cada una de ellas hará que la maniobrabilidad varíe y requiera de la concienciación del jugador para sacar el partido a cada vehículo de diferente manera. La segunda radica en las etapas de navegación. En ellas no habrá un trayecto marcado, y será el propio jugador mediante su *GPS* el que se deba buscar las «habichuelas» para llegar al punto de control de la manera más rápida posible sorteando obstáculos que puedan retenerle. En este caso la línea recta no es el camino más corto, y una duna puede ser mejor rodearla que atravesarla para no quedarse clavado en la arena o para no chocar con una roca disimulada tras un arbusto. Estas etapas se concentran en





El nuevo Dakar supera en todos los apartados a su predecesor, especialmente en el control



CONFIGURACIÓN
Podremos adaptar el vehículo al terreno en cinco apartados.



ETAPAS
Doce etapas desde **Francia** hasta **Dakar** pasando por **España**.



A las motos les faltan animaciones. El piloto parece clavado y no da ninguna sensación de realismo.





Además de muy espectaculares, participar con los camiones es realmente divertido.

Coches, Camiones y Motos

La principal cualidad del juego es la posibilidad de elegir entre tres diferentes tipos de montura. Según el vehículo elegido, la forma de conducir y la manera de enfrentarse a las etapas variará sobremanera. El camión es más lento y exigirá trazadas precisas; con los coches hay que controlar la velocidad para no salirnos, y con las motos habrá que vigilar mucho los obstáculos del circuito.





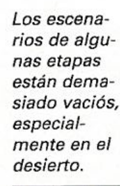












Los escenarios de algunas etapas están demasiado vacíos, especialmente en el desierto.



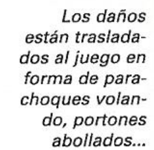






Lo más interesante del juego son las etapas sin trazado definido, en las que deberemos creamos nosotros mismos el camino más adecuado













Los daños están trasladados al juego en forma de parachoques volando, portones abollados...

el desierto, y suponen el punto de originalidad que necesitaba el juego. El resto son etapas normales, las típicas de un juego de rally. Esto en el haber del juego. En el debe hay que decir que las motos no son lo realistas que debieran, ni en sus movimientos, ni en sus animaciones. Demasiado bruscas y con reacciones poco realistas. Eso sí, poder competir en el rally adelantando a vehículos de todos los tipos es otra gran virtud, al igual que poder competir a dobles utilizando tú, por ejemplo, un camión, y tu rival una moto. Diferente, que no es poco. **THE SCOPE**



Circuitos disponibles

El trayecto que va desde **Francia** a **Dakar** lo comprenden doce etapas. Entre ellas destaca una situada en **España** que la han llamado **Castilla-La Mancha**. Además, quizá es la más «de rally», con tramos muy variados y un pelín exigente. Ya en **África** el desierto pasa a primer plano.

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Studios. Cheltenham
Jugadores > 1-2 Niveles de Dificultad > 3 Circuitos > 12 Texto/Doblaje > Castellano/ Castellano Grabar Partida > Según Consola

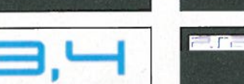




















	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GAMECUBE	8,5	8,5	8,9	8,7	8,6
PS2	8,4	8,5	8,9	8,7	8,6

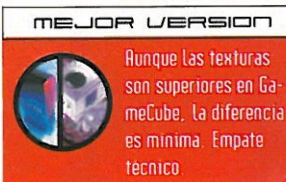
Los vehículos están muy bien concebidos, y representan a la perfección las características de sus preparaciones para este rally. Sin embargo, las motos y los entornos no son lo buenos que sería deseable.

La voz de Jesús Fraile, comentarista del Dakar de televisión, y la de los copilotos (con diferentes acentos), protagonizan este apartado. Sólo la introducción del juego no ha sido doblada al castellano.

El excelente control (salvo una ligera brusquedad en las motos) y la ajustada dificultad en sus tres niveles, hacen que jugar al Dakar sea un reto ajustable a cada usuario. Destacan las etapas de navegación.

No es excesivamente largo, pero conseguir todos los coches y acabar el rally en las tres categorías llevará cierto tiempo. En el nivel más sencillo no tendréis ninguna dificultad para acabar el rally.

MEJOR VERSION



Aunque las texturas son superiores en GameCube, la diferencia es mínima. Empate técnico.

a Fondo PLAYSTATION 2

PAC-MAN

El mítico personaje de Namco afronta su **debut** en PS2 con un arcade de plataformas 3D lleno de **colorido**, y donde no faltan sus coin-op **clásicas**.

En 1999, **Namco** quiso conmemorar los 20 años de existencia de uno de sus mayores éxitos recreativos, *Pac-Man*, y homenajear a su orondo protagonista, bandera de la compañía. Para ello creó *Pac-Man World*, un simpático *arcade* de plataformas 3D por el cual el *Comecocos* pudo abandonar los oscuros laberintos para visitar escenarios repletos de colores. La idea inicial era repetir la misma operación en **PS2** y comercializar el resultado final en **Europa** a partir del pasado septiembre, pero incontables retrasos han motivado que no sea hasta marzo de 2003 cuando podamos ver a **Pac-Man** protagonizar su primera aventura para **PS2**. Esta demora ha posibilitado, además, que esta entrega en **PS2** (la primera en ser desarrollada por **Namco**), casi coincida en el tiempo con las versiones **GameCube** y **Xbox**. La primera será distribuida por **Electronic Arts**, de la otra aún no hay noticia. Salvo la evidente mejora gráfica, lo cierto es que hay pocas diferencias entre el *Pac-Man World* de **PSone** y su sucesor de **PS2**. El control es idéntico y se han vuelto a incorporar laberintos en 3D con vista cenital (a la usanza del *Pac-Man* recreativo de 1980), insertados a lo largo del desarrollo de plataformas 3D. Co-

Pese a su look japonés, el juego ha sido realizado íntegramente en EE.UU.



Los cuatro fantasmas de la coin-op del 80 (***Inky***, ***Blinky***, ***Pinky*** y ***Clyde***) ejercen de jefazos finales.







Superar algunas zonas, como la del bosque, exigirá nervios de acero.

Más que un extra

Namco ha reunido 3 auténticos mitos recreativos (*Pac-Man, Ms. Pac-Man, Pac-Mania*) y el mediocre *Pac-Attack* para el disfrute de aquellos avezados jugadores que logren recopilar una cierta cantidad de *Tokens* (monedas). No será fácil. Para entrar en *Pac-Mania* es preciso reunir 100 *Tokens*, mientras que *Ms. Pac-Man* exige la friolera de 180 monedas.





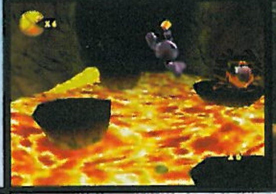
Pac-Man *demostrará ser un experto buceador en fases submarinas. Eso sí, no es inmune a la explosión de una mina...*



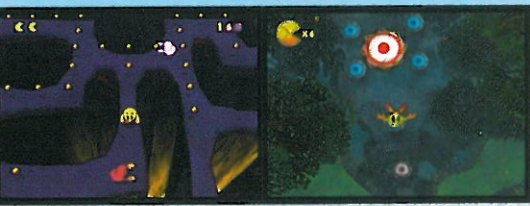
Como su antecesor de ***PSone, Pac-Man World 2*** *también ofrece laberintos actualizados a las tres dimensiones.*

WORLD 2









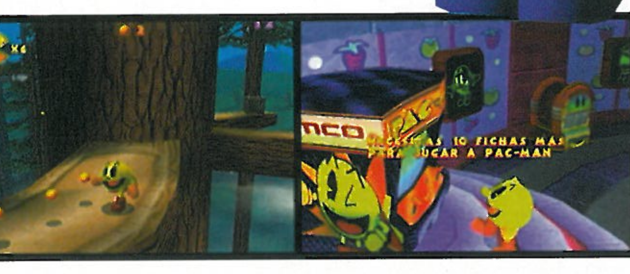
Algunos jefes finales son verdaderamente machacones. Tendrás que ser paciente para acabar con ellos.

mo todos los productos **Namco**, el acabado técnico es impecable y ***Pac-Man World 2*** es muy divertido de jugar, pero el tiempo transcurrido entre la fecha de lanzamiento inicial y su aparición definitiva en el mercado ha caído como una losa sobre él. La pasada campaña navideña tuvo una excelente cosecha de *arcades* de plataformas (quizá una de las mejores de los últimos años), con videojuegos tan notables como *Sly Raccoon*, *Ratchet & Clank* o *Haven: Call Of The King*. Todos ellos son títulos bastante superiores, tanto en el aspecto técnico como en posibilidades de juego, a este ***Pac-Man World 2***. Es una pena, porque en sus 18 fases se aprecia el mimo y respeto que **Namco** ha mostrado a la hora de crear una nueva aventura de su mítico personaje. Los efectos de sonido (todos ellos rescatados de las viejas recreativas) o la incorporación de clásicos de la talla del *Pac-Man* original, *Ms. Pac-Man* o el fantástico *Pac-Mania* son solamente una pequeña muestra de ello. El problema es que el universo de los *arcades* de plataformas han evolucionado, y ***Pac-Man World 2*** no lo ha hecho. Eso nos importa poco a los mitómanos del personaje, pero dejará un poco fríos al resto de usuarios de **PS2**. **NEMESIS**





*El juego ofrece bastantes guiños a otros clásicos **Namco**, como Dig-Dug o Galaxian.*



Para poder jugar con las recreativas clásicas antes tendrás que haber encontrado un cierto número de Tokens.

Género > Plataformas 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Namco Programador > Namco Jugadores > 1-2
Mundos > 6 Misiones > 18 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (86 KB)

GRÁFICOS 8,3
El personaje central es una verdadera delicia, tanto en diseño como en animación. Escenarios y enemigos muy simples, casi esquemáticos, pero llenos de color, muy en la línea del universo Pac-Man.

MÚSICA / FX 8,6
Música y efectos de sonido claramente inspirados en el Comecocos de 1980. Voces en inglés. La pegadiza música de Pac-Mania sigue siendo muy superior a la de muchos juegos actuales.

JUGABILIDAD 8,4
Algunos ángulos de cámara y ciertas habilidades de Pac (como el coger carrerilla) te causarán algún que otro trastorno, pero en líneas generales el control es bueno. Algunos jefes son demasiado machacones.

DURACIÓN 8,5
No es difícil superar las 18 misiones que componen Pac-Man World 2. Lo complicado es recoger todos los Tokens repartidos (y ocultos) por todo el juego. La recompensa merecerá la pena...

PS2 — GLOBAL 8,5

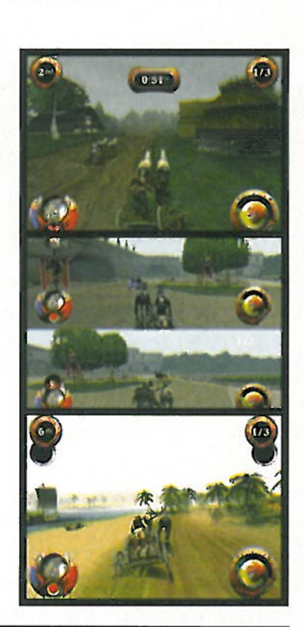
a fondo PLAYSTATION 2

BEN HUR

Coronarse como el Michael Schumacher del Mundo Antiguo no será tarea fácil. Tendrás que exprimir al **máximo** tu «dos caballos».



Azota a los caballos con el látigo, pero procura no pasarte de rosca o dejarán de correr.



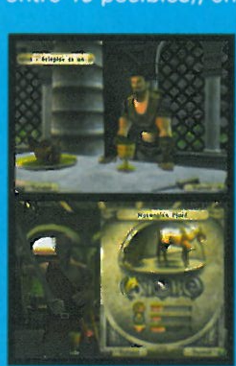
¿Hay lugar en el mercado para dos simuladores de cuádrigas, comercializados con sólo unos meses de diferencia?. ***Ben Hur*** sucede al reciente *Circus Maximus* en su intención de recrear las míticas carreras de carros del antiguo Imperio Romano. Los franceses **Microïds** han ideado una mecánica que se mueve entre el realismo y el puro *arcade*, en la que el jugador, tras encomendarse a un Dios de su elección, se lanza a competir por todos los territorios conquistados por **Roma**, desde la **Galia** a las riveras del Nilo. Sin dejar de controlar la velocidad de los caballos (tirando de látigo si es preciso) debe procurar no ser avasallado por el resto de partipantes, unos auténticos canallas. Dotado de ingeniosos efectos gráficos y una buena sensación de velocidad, ***Ben Hur*** no se plantea competir con el resto de *arcades* de conducción de **PS2**, sino ofrecer algo original dentro de un género poco dado a las novedades. **NEMESIS**



Ben Hur reproduce fielmente la meteorología de cada región del Imperio Romano.

Seré el campeón, por Tutatis

El modo Ascensión es el eje central de ***Ben Hur***. Escoge personaje (de entre 15 posibles), encomiéndate a un Dios para obtener sus magias durante la carrera, elige un carro, los caballos y lánzate a por la gloria de ser el campeón absoluto del Imperio Romano.



Género > Arcade de conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Microïds Programador > Microïds Jugadores > 1-2 Personajes > 15 Niveles de Dificultad > 17 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [114 KB]



GRÁFICOS 8,0

Buena recreación de los diferentes paisajes que formaban parte del Imperio Romano: de las dunas del antiguo Egipto a la espectacularidad de El Coliseo de Roma. Algunos magníficos efectos gráficos.

MÚSICA / FX 7,4

Desafortunadamente, el músico de Microïds no es Miklos Rozsa (el laureado compositor del Ben Hur cinematográfico), pese a sus esfuerzos por crear una banda sonora de tintes bastante épicos.

JUGABILIDAD 7,0

En sus esfuerzos por imprimir más realismo al juego (principalmente con la necesidad de azotar continuamente a los caballos), lo único que consigue es «quemar» al usuario.

DURACIÓN 8,1

Ben Hur ofrece un buen número de personajes y pistas ocultas, además de un modo Historia (Ascensión) bastante atractivo. Encantará a los fans de las curiosidades y de las pelis de romanos. Al resto no tanto.



PLAYSTATION 2

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

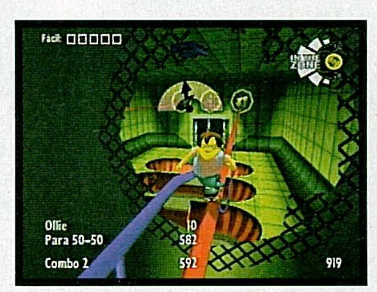
Si con Road Rage, los Simpson **sablearon** Crazy Taxi, ahora vienen dispuestos a «fusilar» al rey de los **simuladores** de Skate: Tony Hawk.

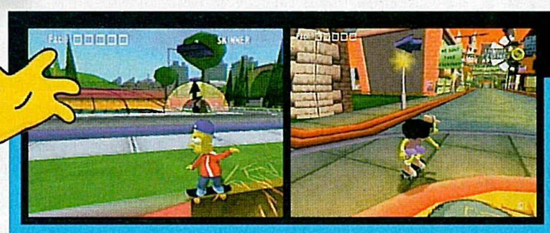
Aunque una cosa es la intención y otra los resultados, porque pese a que ***The Simpsons Skateboarding*** mantiene (por no decir copia) el mismo sistema de control y mecánica que la saga *Tony Hawk's Pro Skateboarding*, las diferencias entre ellos son abismales. La más evidente, la calidad gráfica. Los programadores del juego, **The Code Monkeys**, hacen honor a su nombre ya que sólo una banda de primates podría desaprovechar de semejante forma el *hardware* de **PS2** y el universo de **Matt Groening** con un entorno gráfico digno de **PSone**. Lo más irritante no es patinar por escenarios simplistas (al fin y al cabo esa es la estética de la serie), sino el horrendo modelado de algunos personajes como **Krusty**, casi irreconocible en el salto a 3D. *Road Rage* superó a *Crazy Taxi*, pero este simulador de *skate* pincha en todos los sentidos. **NEMESIS**

El mediocre acabado gráfico echa por tierra una mecánica repleta de posibilidades



Nelson, *el profesor* ***Frink*** *o el jefe de policía* ***Wiggum*** *son algunos de los personajes que permanecen ocultos al inicio. Tendrás que echar horas para conseguirlos.*





A patinar, madre

10 áreas dividen *Springfield*. Reconocerás en ellas muchos de los lugares más famosos de la serie, como el badulaque o la escuela.

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > The Code Monkeys Jugadores > 1-2 Personajes > 9 Escenarios > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (340 KB)

GRÁFICOS 6,9
Entorno bastante pobre que desaprovecha el potencial de la serie de televisión. El modelado de Bart o Lisa no es una maravilla, pero son reconocibles. Los de Krusty y Otto son absolutamente pésimos.

MÚSICA / FX 6,8
Mientras que Tony Hawk's Pro Skater ofrecía éxitos de la historia del rock del estilo del Blitzkrieg Pop de Los Ramones, este juego presenta una irritante versión del tema central de la serie.

JUGABILIDAD 7,2
Las misiones son muy divertidas, algo que no podemos decir del sistema de control, que pretende emular el de Tony Hawk's aunque naufraga en el intento. La cámara de juego tampoco es una maravilla.

DURACIÓN 7,9
La búsqueda de nuevos escenarios y los cinco personajes ocultos (Otto, Wiggum, Frink, Krusty y Nelson) son un buen aliciente para echarle horas al juego, pese a sus mediocres gráficos y pobre control.





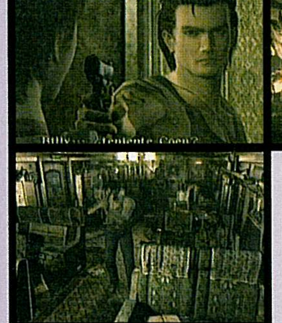
RESIDENT EVIL ZERO

Adéntrate en los misterios de la saga Resident Evil para descubrir qué sucedió antes del primer capítulo. Acompaña a Rebecca Chambers y Billy Coen en una aventura donde el miedo y la angustia presiden cada lugar.

ESTRATEGIA:
Antes de comenzar a jugar te vamos a dar una serie de consejos. En primer lugar, ahorra balas esquivando zombis siempre que sea posible. Intercambia objetos en el inventario, **Rebecca** es la única que puede combinar hierbas y ten en cuenta que **Billy** es más fuerte y puede mover objetos pesados. Así que cambia de personajes para aprovechar sus habilidades. Siempre que un personaje solicite la ayuda de otro, acude raudo porque de otra forma morirá y terminará el juego. En la fase final del juego, examina los diferentes mapas para ver qué objetos te has dejado por el camino, pueden resultar cruciales para los combates finales.

EL TREN:
Después de la introducción **Rebecca** se encuentra en el interior del tren. Consulta el mapa y dirige tus pasos hacia la izquierda. En el siguiente vagón liquida al zombi que está sólo y pasa por la puerta. Inspecciona los dos compartimentos para coger munición en el primero y grabar partida en el segundo. Ya en el pasillo principal sigue hasta el final y examina el cuerpo junto a la puerta de la cabina que tiene la LLAVE DEL TREN. Aparecerá **Billy** por primera vez. Cuando termine la secuencia y acabes con los perros, primero busca en el cuerpo de tu compañero para recoger munición y finalmente ve hacia la parte trasera del tren. Abrirás una puerta con la llave y detrás te encontrarás de nuevo con **Billy Coen**. Sube por las escaleras. Un pasajero resucitará para atacar a **Rebecca**. Sal huyendo y **Billy** acudirá en tu ayuda





El pequeño pasillo de la derecha conduce al montacargas, recoge la llave. Con ella podrás abrir la «Oficina del Revisor», que está en el vagón que da acceso a la

con el consiguiente ahorro de salud y balas. A partir de este momento los dos personajes deciden colaborar y podrás intercambiarlos apretando el Botón X. Es hora de subir al techo del tren. Dale a **Billy** toda la munición de la chica y conduce a ésta a la parte trasera del vagón comedor para salir por la ventanilla al exterior. Una vez arriba, avanza lentamente bajo la lluvia hasta alcanzar una apertura. Detrás suya hay un cable partido, si lo unes se reactivará la corriente y **Rebecca** quedará atrapada en el compartimento inferior. Recoge una hierba, munición y la LLAVE DEL TREN. Utiliza el montacargas para introducir la LLAVE DEL TREN y pulsa el botón. Cambia de personaje y baja con **Billy** por las escaleras. Ahora puede pasar por la puerta automática a la cocina.





cabina del tren. Cuando llegues allí encontrarás el mapa del escenario en una pared. A su derecha hay un interruptor que activa una escalerilla. Sube al bar y al fondo pasa por la puerta hacia otro pasillo. Nada más entrar busca en el carrito para encontrar un PUNZÓN. En la siguiente habitación hallarás munición, cinta de máquina de escribir, un RIFLE y un *Spray* de primeros auxilios. También hay un armario con una cerradura especial. Nada más volver al bar te enfrentarás con un ESCORPIÓN gigantesco. Rápidamente date da la vuelta y colócate junto a la puerta. Espera a que el escorpión se acerque y dispárale al centro del cuerpo antes de que te ataque. Retrocederá unos pasos para volver a la carga, entonces repite la misma operación hasta liquidarlo. Ahora abandona el rifle y su munición, luego volveremos a por ella, pero no te olvides del punzón. Antes de salir del bar recoge el ACCIONADOR DEL PANEL junto a la escalerilla. Después acude raudo a la cocina y utiliza el montacargas para que el punzón le llegue a **Rebecca**. Utiliza el ACCIONADOR en el panel junto al refrigerador y finalmente sube a la planta de arriba para acabar con dos zombis. Después cambia a **Rebecca** para abrir la puerta con el punzón. Cuando ambos protagonistas estén juntos otra vez baja a la cocina. Pasa con ambos por el hueco bajo el panel. Al otro lado aparecerán dos perros. Termina con ellos e inspecciona el vagón. Hay un *Spray* de primeros auxilios, munición, un tanque de gasolina y una ANILLA DORADA. Pasa a la siguiente sección y coloca a uno de los personajes para que tire de la palanca. Con el otro recoge el GANCHO. Vuelve a la cocina donde habrá un zombi esperándote y continúa avanzando. Al llegar al vagón con una escalera a la derecha haz que **Rebecca** suba y se quede junto a la zona bloqueada por los embriones, mientras **Billy** utiliza el gancho en la ventana. Ya en el techo, localiza un agujero para entrar en un departamento de pasajeros. Acaba con el zombi y verás un cuchillo y en el armario un JOYERO. Examínalo en el inventario para coger la ANILLA PLATEADA. Ya puedes abandonar la habitación y reunirte con **Rebecca**. Consulta el mapa y ve hacia la izquierda. Entra en la pequeña habitación y recoge los objetos que te hayas dejado (si puedes ahora o si no más tarde, para reunirlos todos en la sala para grabar partida). Sal de la habitación y continúa hacia el lugar donde luchaste con el escorpión, aquí baja por la escalerilla. Utiliza las dos anillas en el maletín y al abrirlo encontrarás una TARJETA AZUL. Aprovecha para guardar partida y acto seguido acude a la puerta de la cabina y utiliza la tarjeta en el lector. Cuando la luz este verde, entra y tendrá lugar una secuencia. Al terminar avanza hasta la cabina. Dentro aprenderás cómo frenar el tren. Un personaje



tendrá que quedarse en la cabina, mientras el otro (es recomendable utilizar a **Billy**. ATENCION: la traducción en la versión española está mal, cuando dice «¿Quién irá por detrás?» en realidad está preguntando quién se quedará en la cabina, así que si quieres que **Billy** vaya al vagón trasero, tendrás que escoger a **Rebecca**) se dirige hacia la parte trasera, donde encontraste el gancho. Primero recoge la TARJETA MAGNÉTICA que hay en la cabina y no olvides que tienes que ser rápido porque no hay mucho tiempo. Cuando **Billy** llegue al vagón de cola, introduce la tarjeta en el mecanismo del freno de mano y después el código. Tan sólo tienes que pulsar los números para que sumen la cantidad indicada, que tiene un patrón aleatorio (por ejemplo: si es 81, pulsa 8 nueve veces y 9 una vez, con 36 pulsa 3 nueve veces y 9 una vez). Cuando actives los frenos comenzará una secuencia, y cuando termine te encontrarás en un complejo de investigación de **Umbrella**.

INSTALACIONES DE FORMACIÓN

El tren se ha estrellado. Recoge todos los *items* que puedas, o al menos los más importantes y abandona el sótano. Avanza por el alcantarillado hasta alcanzar una escalerilla para acceder al vestíbulo principal de la mansión. Aprovecha para guardar partida y pasa por la puerta junto a la máquina de escribir. Liquida dos zombis para salir por el otro extremo del comedor. Estarás en un pasillo, ve a la derecha y entrarás en un almacén con dos zombis más. Cuando termines con ellos recoge la ESTATUA NEGRA, un TANQUE DE GASOLINA y una ESCOPETA, mucho más útil que el rifle. Regresa al vestíbulo principal. Es hora de ▶



superguí



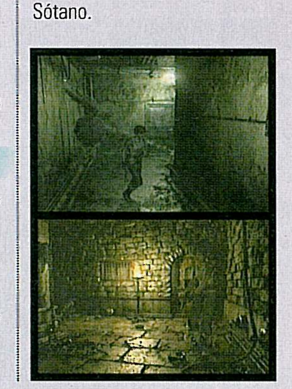


subir por la escalinata. Sigue el corredor hacia la izquierda y entra por la primera puerta que encuentres. En esta sala coge primero las notas sobre la mesita, toma nota del código «8:15» para más tarde. De la cómoda toma la PALANCA DEL CIGÜEÑAL y abandona corriendo el lugar para evitar a los cuervos. Después, entra por la puerta doble junto a la estatua. En uno de los bancos hay una nota sobre **Umbrella**. Sólo hay otra puerta abierta que conduce a un pasillo. Acaba con dos zombis y pasa por la primera puerta que encuentres. Has llegado a la biblioteca. Aquí hallarás el mapa de las Instalaciones de Formación, el MICROFILM A (que puedes dejarlo por el momento) y CINTA DE MÁQUINA DE ESCRIBIR. En el otro lado de la sala hay un elevador. Asegúrate de que **Rebecca** lleva la escopeta, y haz que **Billy** utilice la palanca para subir a la chica. Cuando ella esté arriba prepárate para luchar contra un nuevo tipo de enemigo, un insecto gigante. Ábrete camino y coge munición. Abandona la Sala del Reloj para salir al exterior. Corre para esquivar a los cuervos, puedes recoger HIERBAS ROJAS y VERDES. Avanza recto y pasa por la puerta oxidada a una sala enorme. Busca una escalera y desciende. La puerta al final del pasillo conduce al Vestíbulo Principal. Reúnete con **Billy** y, si puedes, graba partida. Regresa a la puerta que acaba de abrir **Rebecca**, la segunda entrada del pasillo lleva a una sala con dos insectos, un LANZAGRANADAS, la ESTATUA BLANCA y munición. Finalmente sube arriba y con **Billy** pon en funcionamiento la máquina para liar la cadena. Antes asegúrate de que **Billy** lleva encima el arsenal pesado y después utiliza a **Rebecca** para recoger el objeto que había bajo la jaula, la LLAVE DE LAS INSTALACIONES. Un CIEMPIÉS gigante tomará a la chica. Para terminar, observa que se para en dos lugares. Cuando esté quieto sitúate en un lateral y dispara, primero con el lanzagranadas y después con la escopeta hasta liberar a **Rebecca**. Regresa al Vestíbulo Principal y en la planta baja entra en el comedor. Abre la puerta roja con la Llave para pasar a la cocina. Aquí recoge la BOTELLA VACÍA (combinada con gasolina será un cóctel *molotov*) y MEZCLA MÁS LÍQUIDA para recargar el mechero de **Billy**. Vuelve al Vestíbulo y dirige tus pasos a la sala de reuniones (frente a la estatua). Desde aquí accede al pasillo por la puerta de la derecha y al final hallarás otra puerta roja. Entra en el estudio. Pasa por encima de la mesa y sitúa a **Rebecca** junto al interruptor de la luz. Empuja con **Billy** la mesa, para que después la chica la coloque debajo del ciervo. Sube a la mesa y recoge la AGUJA DE HIERRO. No olvides tomar la munición de la sala y regresa al pasillo para ir a la biblioteca por la puerta doble. A la derecha, junto al *Microfilm A*, enciende una vela con el mechero. Se abrirá la puerta, acaba con dos zombis. Toma las GRANADAS y sube a la otra zona.



Mueve la última estantería para coger el LIBRO DEL BIEN. Examínalo y obtendrás las ALAS DE ÁNGEL. Vuelve al Vestíbulo Principal, pero sin olvidarte del *Microfilm A*, si no lo había cogido antes. Deja a **Rebecca** aquí y conduce a **Billy** (con la Aguja de Hierro) hacia la sala del Ciempiés. Desde aquí sigue por el exterior hasta la Sala del Reloj. Usa la Aguja en el reloj mueve las manillas para que indiquen las «8:15» (Minutero en III y la manilla de las horas en VIII, en números romanos). Se abrirán dos puertas en el edificio. Ve a buscar a **Rebecca** y entra por una puerta a la derecha del corredor superior del Vestíbulo (Consulta el mapa y comprobarás que todavía no has ido por dicha zona). En esta sala acaba con los zombis y coge el MICROFILM B y munición para escopeta. Sal de la habitación y ve a la planta baja del Vestíbulo Principal, entra por la puerta de la izquierda (no te olvides llevar el *Microfilm A*). Sigue el pasillo hasta el final para encontrar la segunda puerta que abrió el reloj. Introduce los *Microfilms* en el proyector y toma nota de cómo están numerados los asientos. Después recoge el DISCO MO y acude a la sala de reuniones, frente a la estatua. Examina el podio e inserta el Disco Mo en el ordenador. Te pedirá que introduzcas una contraseña, es variable, así que si te pide «0A» tendrás que situar a **Billy** en el banco «0» y a **Rebecca** en el «A». Después activa rápidamente el interruptor que hay frente a cada personaje en orden, primero «0» y segundo «A». Si lo has hecho bien verás una secuencia en la que las puertas guardadas por armaduras se abren. Hay una en esta sala, entra y acaba con dos zombis. La primera puerta que encuentres te llevará a un tablero gigante de ajedrez. No toques ninguna pieza para que no salga gas. Observa el tablero que hay en el escritorio porque tendrás que colocar el rey blanco en el suelo en la misma posición. Cuando lo hayas hecho aparecerá un libro bajo el tablero pequeño. Examínalo y tendrás el ALA NEGRA. Antes de salir coge las GRANADAS DE NAPALM y Cinta para la máquina de escribir. Sin abandonar el pasillo inspecciona la última puerta, y ya en la enfermería recoge dos HIERBAS AZULES y una SUSTANCIA QUÍMICA de una que **Rebecca** incorporará a su maletín. Finalmente dirígete hacia la estatua en el Vestíbulo Principal. Combina las Estatuas con las alas de su color correspondiente y colócalas para igualar las balanzas. Se abrirá la puerta hacia el Sótano.









RESIDENT EVIL ZERO



Formación. Pero de camino puedes entrar en la puerta que se acaba de abrir en el pasillo de las arañas para conseguir MUNICIÓN. Una vez en el Vestíbulo ve al Comedor (puerta junto a la máquina de escribir). Avanza y cuando llegues al pasillo ve hacia la izquierda. Baja dos secciones de escaleras y llegarás a una puerta. Cuando la traspases consulta el mapa, sigue recto esquivando los monos asesinos y al llegar a una puerta gira hacia la derecha, ahí está la entrada para salvar a **Rebecca**. Tras una serie de secuencias de vídeo, graba partida. Después sal para enfrentarte a los monos y recolectar los objetos de valor de la sala. Finalmente, entra por la puerta junto a la que te condujo a **Rebecca**. Ahora vas a entrar en un pasillo dominado por arañas, así que conduce a los personajes de uno en uno. En medio del corredor hay una puerta roja, tras ella te esperan dos insectos gigantes que guardan la LLAVE DE LA TAQUILLA. Después vuelve al pasillo hasta encontrar la puerta doble del final. Tras pasar por ella sube las escaleras a la Sala de Control. Cuando **Rebecca** y **Billy** estén juntos otra vez inspecciona la sala, hay munición para escopeta y balas para el *Magnum*. Utiliza la Llave en la taquilla para obtener un maletín, se abre con la combinación «385». Dentro encontrarás piezas para mejorar la pistola de **Rebecca**. Ahora es necesario separar a los protagonistas, deja a la chica en la Sala de Control mientras **Billy** baja por las escaleras y va hacia la derecha para encontrar el camino bloqueado por unas rejas. Cambia a **Rebecca** y en el panel de mandos activa el botón Izquierdo (I) y el del Centro. Haz que **Billy** avance, cogiendo las granadas de ácido y continúa hasta hallar otra reja. Con **Rebecca** pulsa el botón del Centro. Ahora **Billy** puede alcanzar el botón rojo y pulsarlo. Termina con los dos *Hunters* (utiliza munición pesada) y coge la LLAVE DE LAS INSTALACIONES (llave del agua). Ahora tienes que regresar a la sala donde liquidaste a los tres monos asesinos. Observa las figuras que hay en el centro. Tienes que encenderlas en el siguiente orden con el mechero, Ciervo, Lobo, Caballo, Puma, Serpiente y Águila. La reja de esta sala abre paso a un nuevo pasillo. Tras la primera puerta puedes coger el PRINCIPIO DE UNIDAD y BOTELLAS VACÍAS. En la sala del fondo hay dos zombis y unas Notas. Después encamina tus pasos al Vestíbulo Principal de las Instalaciones de Formación. Ahora tienes que dirigirte a la habitación donde encontraste el lanzagranadas, la que tenía estatuas y una puerta azul. Abre dicha puerta con la Llave del agua. Deja a **Billy** solo y pasa con **Rebecca**, al otro lado entra por la primera entrada a su derecha. Inspecciona la sala y verás un zombi, esquívale y coge el objeto que hay en una estantería detrás de él, la PALANCA DEL TORNO. Reúnete con **Billy**, y ya en equipo vuelve al pasillo tras la puerta azul. Avanza y entra por la segunda puerta que encuentres, llegarás a un bar abandonado. Toca el piano con **Billy** para revelar una sala secreta. Entra con **Rebecca** en el almacén y toma munición de la *Magnum*, botellas vacías y una BATERÍA. La puerta se cerrará y será necesario que **Billy** se luzca de nuevo al piano para rescatar a su compañera. Ahora dale la Palanca del Torno a **Billy**, que dejará sola a **Rebecca** para entrar por la última puerta del pasillo. Al otro lado, sigue el corredor a la derecha de la pantalla. Entra por la puerta y utiliza la Palanca en el torno para coger la placa del PRINCIPIO DE OBEDIENCIA. Regresa al pasillo, en él hay otra puerta que conduce a una sala repleta de *items*. Finalmente regresa al Vestíbulo Principal y sal al exterior por la puerta de las armaduras frente a la escalinata. Ya fuera, ve hacia la derecha, verás una estructura metálica y cerca de ella un hueco donde puedes colocar la Batería. Utiliza el ascensor y con **Billy** empuja la caja hasta dejarla bajo la columna con un objeto brillante en su parte superior. Sube a la caja y coge el PRINCIPIO DE LA DISCIPLINA. Ahora asegúrate de llevar los tres PRINCIPIOS y ve a la sala donde acabaste con el Ciempiés. Pero hazlo de uno en uno para esquivar mejor a los insectos. Después pasa por la puerta de las armaduras al ▶

EL SÓTANO:

Desciende con un personaje y llévale hasta la última puerta del pasillo de las arañas. Repite la operación con el segundo personaje, para que sufran el menor daño posible. Una vez estén en sitio seguro puedes aprovechar para grabar partida y coger el MAPA DEL SÓTANO. Ve a la siguiente sala, en una esquina hay un conducto de ventilación. Impulsa a **Rebecca** y aparecerá en una sórdida sala de torturas. Hay una puerta cerrada y en el suelo una nota que indica que para salir hay que poner el generador a 70. Este se encuentra en el otro extremo. Activa los interruptores del panel en el siguiente orden, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA. Se abrirá la puerta de esta sala, la del pasillo de las arañas y el vapor de la Sala de Calderas desaparecerá. Tras la secuencia, la acción pasa a **Billy**. Tiene que regresar a toda velocidad al Vestíbulo Principal de las Instalaciones de



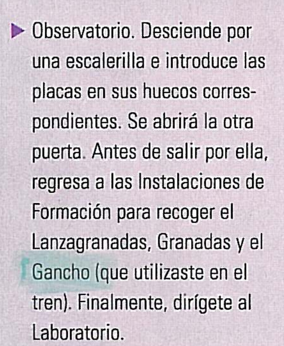






superguía



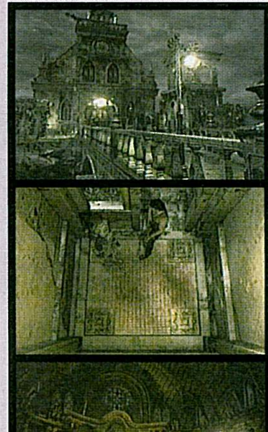


Una puerta junto al altar te conducirá a la sacristía. Dentro recoge munición y granadas de *Napalm*. Graba partida y sal para combatir al MURCIÉLAGO gigante.

▶ Observatorio. Desciende por una escalerilla e introduce las placas en sus huecos correspondientes. Se abrirá la otra puerta. Antes de salir por ella, regresa a las Instalaciones de Formación para recoger el Lanzagranadas, Granadas y el Gancho (que utilizaste en el tren). Finalmente, dirígete al Laboratorio.

LABORATORIO

Atraviesa el puente y entra con **Rebecca** en un pequeño edificio a la derecha de la Iglesia. Sitúala sobre la baldosa que activa un mecanismo. Conduce a **Billy** a la entrada principal y entra en la Iglesia.



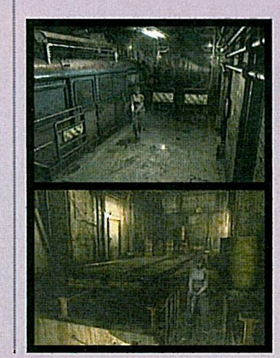
Equipa el lanzagranadas con el *Napalm* y ataca a la bestia cuando se lance contra ti. Al terminar con ella intenta salir de la Iglesia y verás el agujero que ha dejado tu enemigo en el techo. Utiliza el Gancho para subir. Ya en el techo baja por la escalerilla y levanta la palanca para activar el ascensor. Abre la puerta de la verja y reúnete con **Rebecca** para descender por el ascensor. Abajo sólo podrás entrar a la biblioteca. Inspecciona el lugar, hay una Máquina de Escribir. En el otro extremo verás un hueco en el techo, usa el Gancho para subir. En esta sala, primero coge el Tanque de Gasolina y, en una estantería junto al zombi, una botella. Liquida a esta sanguijuela humana con cócteles *molotov* y coge notas, el MAPA DEL LABORATORIO y sobre todo la CÁPSULA PARA SANGUIJUELAS. Por ahora puedes dejar aquí el Gancho. Sal por la puerta y activa el botón que hay en la pared. Una sección se levantará dejando libre el pasillo inferior. Después avanza por el pasillo. La primera puerta está cerrada, la segunda te conducirá a un almacén con una Máquina de Escribir y diversos objetos. Tras la tercera hallarás munición para escopeta, algunas notas, una pequeña cámara repleta de gas y una puerta doble. Entra por esta última, acaba con los zombis y podrás coger un *Spray* de primeros auxilios. También hay unas notas, una puerta verde con el busto de **Marcus** y el montacargas. Utilízalo para enviar a **Rebecca** la cápsula de sanguijuelas y algunos cócteles *molotov*. Lleva a la chica junto al montacargas (al lado de la Máquina de Escribir) y después sal al pasillo. Verás una especie de bombona roja, examínala y al incorporarla a tu inventario obtendrás un AGENTE CORROSIVO. Ahora combina este agente con la ápsula para sanguijuelas y conseguirás el AMULETO NEGRO. Al final del corredor abre la puerta azul con el Amuleto Negro. En el Estudio recoge la BOBINA DE ENTRADA en la estantería junto al esqueleto. Sal por la otra puerta y en la siguiente habitación coge el AMULETO VERDE de la estatua. Regresa a la biblioteca para enviarle el Amuleto a **Billy** por el montacargas. Con el chico abre la puerta verde y coge el AGENTE ESTERILIZADOR. Después regresa a la habitación con la cámara de gas, utiliza el Agente en la bomba y entra en el habitáculo para tomar la LLAVE HAB. CULTIVO. Finalmente sal al pasillo principal y entra por la puerta que puedes abrir con esta Llave. En esta sala acaba con dos *Hunters* y recoge la ESFERA que hay al fondo. Envíasela a **Rebecca** por el montacargas. Después dirígete con ella fuera de la Biblioteca y utiliza



la Esfera en la puerta con combinación. Introduce la siguiente clave: 4, 8 ,6, 3 y entra por la puerta. Después cambia a **Billy**, primero recoge el Gancho y después condúcele a la habitación con el suelo metálico y con una Máquina de Escribir, es la segunda puerta en el pasillo del pasillo principal superior. Vuelve con **Rebecca** y busca una palanca en la pared, al tirar de ella la escalera se colocará junto a **Billy** que podrá reunirse con la chica. Antes de continuar asegúrate de que **Rebecca** tiene munición para la *Magnum*, y de coger la BOBINA DE SALIDA junto al teleférico. Ahora busca un hueco en el techo, utiliza el gancho y estarás en la sala de control del teleférico. Introduce las Bobinas de Entrada y Salida en la maquinaria. Una vez realizada esta operación dirige a los dos personajes a la cabina del teleférico. Tras una escena, vuelve a subir con **Rebecca** a la sala de control y coloca la Bobina de Salida. Finalmente, entra en el teleférico. Aquí hay un cadáver que tiene un MAGNUM, cógelo y pon en marcha el mecanismo del teleférico.

LA FÁBRICA

Cuando llegues a esta zona sube las escaleras hasta el final. Entra por la puerta y en esta sala utiliza el elevador. Sigue la pasarela, pasa una puerta y al final del pasillo encontrarás la LLAVE DE LA FÁBRICA (Llave de arriba). Inspecciona los monitores y después sube por el elevador. Tras la puerta de esta sala hay



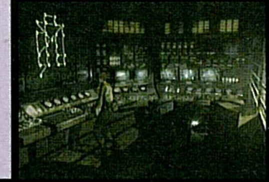




una habitación para grabar partida. Aquí coge munición y el PLANO DE LA FÁBRICA. En el panel de mandos utiliza la Llave de arriba y comprobarás como en la otra sala se ha activado una plataforma. Ve hacia ella y desciende. Ya abajo, inspecciona los pasillos para ver un objeto brillante, es la LLAVE DEL ASCENSOR. Cógela y atraviesa la plataforma para llegar al ascensor. Utiliza la Llave en el dispositivo con las dos luces amarillas y el prototipo de **Tyrant** aparecerá. Sitúate siempre detrás suyo, cuando le alcances con un disparo espera, porque será invulnerable por un período. Repite la operación varias veces hasta terminar con él. Después sube al ascensor, tú te encuentras en el nivel 3. El nivel 1 te llevará al lugar donde se estrelló el tren y por lo tanto a las Instalaciones de Formación, el 2 al lugar donde te dejó el teleférico en la Fábrica y el 4 hacia nuestro siguiente destino. Es un buen momento para reorganizar los *items* y situarlos cerca del ascensor para después ir al nivel 4.

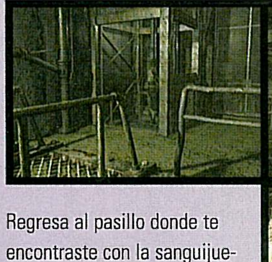
PLANTA DE RESIDUOS

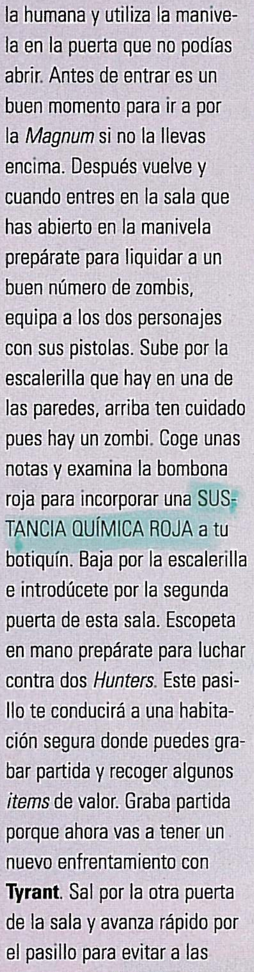
Pasa por la puerta doble y entra en la sala de control con una Máquina de Escribir. Aprovecha para guardar partida y seguidamente examina el panel de puntos rojos. Vamos a dividir el panel como si fuera un tablero de 4 columnas y 7 filas. Pues los puntos que hay que activar son las siguientes coordenadas (2,2), (3,5) y (1,6). Ahora que has suministrado energía a toda la planta dirige tus pasos toma hacia el elevador. Nada más descender te esperan tres zombis. Liquídalos y continúa hasta la siguiente sala. Te espera una sanguijuela humana, utiliza cócteles *molotov* y toma nota de la puerta sin pomo. En la sala del billar toma el PLANO DE LA PLANTA DE RESIDUOS y BOTELLAS VACÍAS. Después baja por las escaleras, encontrarás un toro para transportar palés sin batería, y en una zona junto a él un objeto que no puedes alcanzar hasta que no lo pongas en funcionamien-

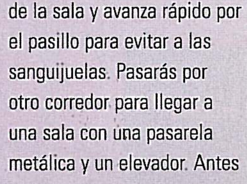




to. También hay HIERBA VERDE y ROJA para combinar. Después, sal por la puerta a una estancia con un foso. Al otro lado se ve una manija a la que no puedes acceder. También hay munición para escopeta. Entra por la otra puerta, continúa por la pasarela metálica y entra en la siguiente zona para reunirte finalmente con **Billy**. Regresa a la sala con el foso vacío. Aquí hay que resolver un *puzzle*. Si te equivocas sal de la habitación y comienza de nuevo. Primero, coloca a **Rebecca** en el panel de control al que conduce la escalera central y desciende con **Billy** a la piscina. Ahora vamos a enumerar las cajas: la CAJA Nº1 será la más cercana a la escalerilla, la CAJA Nº 2 la marrón junto a la anterior, y la CAJA Nº 3 será la gris. En primer lugar salta encima de la CAJA Nº 3 y empújala hacia la derecha de la pantalla. Haz que **Rebecca** rote la verja a la derecha (Rot. D). Después empuja la CAJA Nº 1 para colocarla junto a la cuarta caja (la marrón que no es necesario mover). Ahora salta sobre las dos cajas marrones y empuja la CAJA Nº 3 (color gris) para pegarla junto a la pared del fondo, contraria a donde están las dos cajas juntas. Entonces empuja la CAJA Nº 2 hacia la escalerilla y después continúa hasta pegarla a la CAJA Nº 1. Salta sobre las cajas y haz que **Rebecca** gire la verja hacia la izquierda (Rot. I). Sitúa a **Billy** en el hueco tras la CAJA Nº 2 y empújala hacia la izquierda de la pantalla. Ahora **Rebecca** tiene que girar la verja otra vez hacia la izquierda y finalmente puedes colocar la CAJA Nº 2 para que quede en fila con las otras dos. Sal del foso y con **Rebecca** llénalo de agua. Las cajas han formado un puente y puedes pasar al otro lado para cojer la manivela (PALANCA).









Regresa al pasillo donde te encontraste con la sanguijuela humana y utiliza la manivela en la puerta que no podías abrir. Antes de entrar es un buen momento para ir a por la *Magnum* si no la llevas encima. Después vuelve y cuando entres en la sala que has abierto en la manivela prepárate para liquidar a un buen número de zombis, equipa a los dos personajes con sus pistolas. Sube por la escalerilla que hay en una de las paredes, arriba ten cuidado pues hay un zombi. Coge unas notas y examina la bombona roja para incorporar una SUSTANCIA QUÍMICA ROJA a tu botiquín. Baja por la escalerilla e introdúcete por la segunda puerta de esta sala. Escopeta en mano prepárate para luchar contra dos *Hunters*. Este pasillo te conducirá a una habitación segura donde puedes grabar partida y recoger algunos *items* de valor. Graba partida porque ahora vas a tener un nuevo enfrentamiento con **Tyrant**. Sal por la otra puerta de la sala y avanza rápido por el pasillo para evitar a las sanguijuelas. Pasarás por otro corredor para llegar a una sala con una pasarela metálica y un elevador. Antes de utilizar este último acaba con los zombis para después recoger unas notas y munición para la escopeta. Asegúrate de que **Rebecca** tiene el *Magnum* y **Billy** la Escopeta y desciende con los dos en el elevador. Al llegar abajo avanza por el corredor y el prototipo de **Tyrant** aparecerá. Lo más complicado en esta batalla será controlar a ambos personajes. En primer lugar asegúrate de que esté en modo SOLO, y ve alejándolos de la bestia. Nada más comenzar la lucha puedes aprovechar para asestarle tres disparos con el *Magnum*. Cuando hayas terminado con él pulsa el botón al ▶



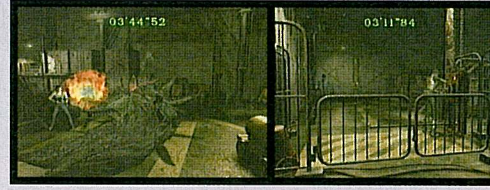


superguías RESIDENT EVIL ZERO



final del pasillo para activar la escalerilla. Sube y recoge la PLACA BASE. Regresa al elevador y vuelve a subir. Una vez arriba busca el panel de control del transportador y utiliza en él la Placa Base para restaurar la corriente del transportador. Acerca a **Rebecca** a la ventana y examina el transportador para que se suba. Cuando llegue a la Sala de Control gira la palanca que hay bajo un monitor, se abrirá la compuerta del embalse. En esta estancia hay GRANADAS. Pasa el control a **Billy** y dirígete hacia la sala donde luchaste contra **Tyrant**. Hay una puerta que da a un pasillo con la alambrada rota, avanza y aparecerá una rana gigante. Ignórala y continúa hasta llegar a una puerta. Al otro lado te esperan dos zombis. Recoge munición para la escopeta. Hay dos puertas, la de madera no se puede abrir por ahora, así que ve hacia la otra. Entrarás en una sala con cápsulas. Encima de un estante está la batería pero no puedes alcanzarla por el momento. Sube las escaleras y elimina al insecto. Puedes recoger GRANADAS. Ahora cambia a **Rebecca** y entra en la sala donde está **Billy**. Con la chica examina la bombona azul para incorporar SUSTANCIA QUÍMICA AZUL a tu botiquín, al mezclarse con la roja obtendrás ÁCIDO SULFÚRICO. Después toma un bote con AGUAS INDUSTRIALES y combínalas con el Ácido Sulfúrico para conseguir la MEZCLA PARA LA BATERÍA.

Finalmente acude a la sala con las cápsulas para ayudar a **Rebecca** a coger la BATERÍA. Combina esta última con la Mezcla y regresa a la sala con el toro para transportar palés. Como la habitación se llena de insectos, el mejor camino será subir las escaleras y arriba abrir la puerta que todavía permanece cerrada. Cuando llegues al toro, instala la Batería. Sube a **Rebecca** en la caja y activa el botón para elevarla y que coja la TARJETA. Ahora ha llegado el momento de organizar el inventario. **Billy** debería llevar el Lanzagranadas, la Escopeta y munición, **Rebecca** la *Magnum*, Cócteles Molotov y munición si todavía le queda, así como *items* para recuperar la energía de ambos. Si no has subido en el ascensor principal al Nivel 2, hazlo porque junto en la puerta hay MUNICIÓN PARA MAGNUM, para la pistola y una HIERBA ROJA y otra VERDE. Ahora consulta el mapa y dirígete hasta la planta S9 de la *Treatment Plant*, hasta la puerta de madera que no has abierto todavía. Utiliza la Tarjeta y prepárate para luchar contra la madre de todas las sanguijuelas. Al entrar por la puerta, sigue el pasillo y coge munición para la *Magnum*, pasa a la siguiente sala y comienza el combate. Dispón a los dos personajes en Modo Solo, con **Rebecca** atácale con la *Magnum*, si en algún momento coge a **Billy** lánzale cócteles *molotov* (en ningún momento te olvides de tu compañero) y a él mantenle disparando con el Lanzagranadas. Cuando termines con el bicho coge las dos LLAVES DEL EJE y MUNICIÓN para la *Magnum*. Para abrir la siguiente puerta, coloca a cada uno de los personajes en un panel, en el izquierdo inserta la Llave Dorada y en el derecho la Plateada. Detrás de la puerta hay una sala para grabar partida, así que no dejes pasar esta oportunidad porque en cuanto subas al ascensor comenzará la batalla final. Equipa a **Billy** con la Escopeta y a **Rebecca** con la *Magnum* y el Lanzagranadas, munición y objetos para recuperar energía. Sube al ascensor y lucha contra el último enemigo. En primer lugar dispara a la sanguijuela, ayudando cuando lo necesite a tu compañero (no olvides que hay un límite de tiempo). Pasado este nivel, tendrás que distraer al sanguinario bicho para que **Rebecca** haga su trabajo, así que será mejor que **Billy** tenga el Lanzagranadas en su poder. Cuando **Rebecca** accione la última válvula habrá terminado la aventura de ***Resident Evil Zero***.



SECRETOS

Dependiendo del *ranking* obtenido al finalizar la aventura, el juego nos dará una determinada recompensa.

- **RANKING D:** Terminar el juego sin límite de tiempo. Llave del armario y *Leech Hunter*.
- **RANKING C:** Terminar el juego en 9 horas. Llave del armario y *Leech Hunter*.
- **RANKING B:** Terminar el juego en 7 horas. Llave del armario y *Leech Hunter*.
- **RANKING A:** Terminar el juego en 5 horas. Llave del armario, *Leech Hunter* y Ametralladora.
- **RANKING S:** Terminar el juego en 3 horas y 30 minutos. Llave del armario, *Leech Hunter*, Ametralladora y Lanzacohetes.

El juego *Leech Hunter* también ofrece una serie de recompensas:

- **E:** 1-29 sanguijuelas. Ametralladora.
- **D:** 30-59 sanguijuelas. Munición pistola infinita.
- **C:** 60-89 sanguijuelas. Munición escopeta infinita.
- **B:** 90-99 sanguijuelas. La Magnum aparece en el tren.
- **A:** 100 sanguijuelas. Todas las armas con munición infinita.

STAR WARS BOUNTY HUNTER

Jango Fett, el cazador de recompensas más famoso y temerario de la galaxia, debe cumplir una arriesgada misión encargada por el Conde Dooku

CAPÍTULO 1: MEEKO, VIVO O MUERTO.

Arena

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos.

Recompensas: 5

Al comenzar el nivel, **Jango** se encuentra atrapado en un recinto rodeado por barreras de energía. Para eliminar al **Borhek** dispárale y esquiva sus embestidas para que se precipite contra esas barreras. Cuando acabes con él se abrirá un pasaje. Usa el soplete, sube al ascensor y pulsa el interruptor. Vuelve a la arena y déjate caer por el agujero. Avanza y dirígete al pequeño pasadizo por el que tendrás que ir agachado. Usa de nuevo el soplete para cortar la verja. Esta parte es una especie de Tutorial, simplemente sigue las instrucciones para continuar. Llegarás a un pasillo con varias salas a los lados. En los vestuarios hallarás enemigos y objetos útiles. Sube al ascensor hasta el *checkpoint*. Cuando llegues a una puerta cerrada con una barrera de energía, dispara al barril para hacerla saltar por los aires. Sube por la plataforma que está sobre la puerta de entrada. Llegarás a una sala con dos animales en una jaula. Acaba con ellos y luego baja. Introdúcete por el conducto de ventilación de la siguiente habitación. En la galería de tiro, acaba con los enemigos y localiza un barril en una plataforma elevada. Dispara y se abrirá la puerta superior. Sube y salta hasta el siguiente saliente. En la nueva zona tendrás que esperar a que aparezca el cuidador de la bestia enjaulada y luego introducirte por donde él ha entrado. Avanza hasta el final de la fase.

Mercader remando

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos.

Recompensas: 10

Sigue a tu acompañante hasta que llegues a la guarida donde se reúnen los delincuentes. Cuando acabes con ellos, entra en la sala y sube por el ascensor roto. Utiliza el soplete en la verja. Avanza por el pasaje hasta la siguiente zona. Utiliza el panel para abrir la siguiente puerta. Sigue avanzando por la zona. Ten cuidado porque no dejarán de aparecer enemigos. Introdúcete por la tubería y deslízate. Cuando caigas llegarás a otra parte de las calles. El ascensor no funciona, así que tendrás que escalar por la caja. Sigue avanzando de plataforma en plataforma teniendo cuidado con los enemigos que disparan desde lejos. Sigue por la única puerta abierta. En la siguiente zona la puerta de salida no funciona. Deberás utilizar el soplete y seguir por el túnel. Al final tendrá lugar una escena y, acto seguido, contarás con la mochila propulsora característica de **Jango**. También podrás utilizar el lanzallamas. Así pues, ahora tendrás acceso a plataformas mucho más elevadas. En este momento dará comienzo una persecución entre el protagonista y su objetivo, **Meeko**, que va montado en un *speeder*. Para localizarle, vuela hasta la



6 5 SW: BOUNTY HUNTER

zona de las dos torres y sube a la plataforma más elevada que hay sobre ellas. **Meeko** emprenderá la huida. Síguele por las plataformas hasta llegar a una zona con tuberías. Sube a la que está pegada a la pared y avanza por ella. Baja y continúa la persecución. Llegarás al comienzo de la fase. Derriba la verja con el soplete y asciende siguiendo la tubería. Después, déjate caer. Verás una abertura al final. Utiliza el propulsor para atravesarlo y llegarás a un nuevo descenso. Otra vez un agujero y por fin el último descenso. Al final del mismo deberás cruzar un gran abismo. **Meeko** se estrellará. Ahora entra por la puerta con llamas para acabar esta fase.

Base embarque

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.

Recompensas: 10

La cinta transportadora que aparece en la secuencia de introducción es tu primer destino. Para llegar a ella tendrás que saltar sobre los *búnker* desde los que se te dispara. Cuando llegues, sigue la cinta hasta el final. Para continuar avanzando, tendrás que disparar al barril explosivo cuando pase cerca del campo de fuerza. Llegarás a una gran sala con muchos enemigos y cintas



transportadoras. Para abandonar esta zona tienes que emplear la misma estrategia que antes: hacer saltar por los aires la barrera de fuerza con un barril explosivo. En la siguiente zona, cruza por las cintas hasta que veas que uno de los mecanismos que te impiden disparar a los barriles no está funcionando. Aprovéchalo para abrir el campo de fuerza. Avanza y en la sala que sigue deberás llegar saltando a la cinta más elevada, desde la cual podrás continuar avanzando.



Llegarás a un área abierta con una gran nave. Tendrás que destruir los cañones que te disparan. Cuando lo hayas hecho la nave caerá. **Meeko** saldrá de ella y por fin podrás atraparle.

CAPÍTULO 2: BAJOS FONDOS, ALTOS VUELOS

Dto. Entretenimiento

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.

Recompensas: 15

Avanza atravesando las puertas que te encuentres y bajando las rampas. Al final encontrarás un rifle. Sal a la plaza principal y rodéala por completo hasta que llegues al final. Vuelve sobre tus pasos hacia el lugar por el cual entraste en la zona. Verás una puerta al lado de una señal naranja. Atraviésala y sube. Sigue por el puente. El segundo puente que atravieses te llevará a una torre circular. Para continuar deberás descender esa torre. Hay dos maneras: una puerta verde que conduce a una sucesión de rampas o una escalera de espiral en el centro de la estructura. Cuando estés abajo localiza el almacén. Una vez dentro tendrás que tirar abajo una verja con el soplete para avanzar. Después sube por las rampas. Llegarás a una zona de callejones. Con ayuda del propulsor encarámate al balcón y después al siguiente edificio. Desciende por las rampas y sigue avanzando hasta entrar en el bar. Coge el ascensor y captura a **Jervis** vivo.

Distrito Industrial

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.







Recompensas: 5

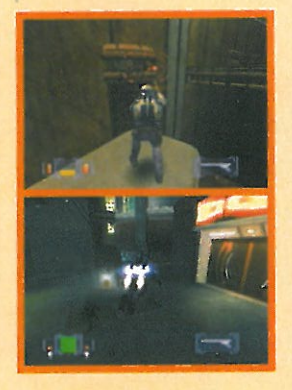
Avanza hasta que veas una escalera. Sube por ella y luego continúa por los dos pasajes. Llegarás a un interruptor. Actívalo para que se abra una puerta a nivel de suelo. Entra por ella y alcanza el pasaje superior. Presiona el botón para que descienda la carga. Avanza por los contenedores. Verás otro interruptor que tienes que activar para que comiencen a moverse. Salta de uno a otro hasta llegar al otro lado. Ve por cualquiera de las tres tuberías. Entre la tubería del centro y la de la derecha verás la escalera por la que tienes que ascender. Cuando llegues a la siguiente zona escala o utiliza el propulsor para llegar a la parte superior. En una pequeña habitación encontrarás la puerta por la que seguir adelante. Sigue por el pasillo. Llegarás a la sala de la congelación en carbono. Alcanza las plataformas que rodean la zona. Al final te espera el enfrentamiento contra **Montross**. No es muy complicado; simplemente tenle en el punto de mira, dispara continuamente y esquiva sus disparos.

Ciudad Superior

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas.

Recompensas: 5

Tu primer objetivo es llegar, desde el edificio en el que te encuentras, al otro que queda a tu izquierda. Para lograrlo, deslízate por la rampa y haz uso de tu propulsor para alcanzarlo. Sigue por el balcón y asciende por la escalera de caracol. Llegarás a otro balcón. Cruza al otro lado. Sube por las escaleras. Avanza por los pasillos hasta llegar a una pequeña habitación. Alcanza el balcón superior y continúa hasta el final. Déjate caer allí. Tendrás que hacer uso de tus granadas para volar el obstáculo que aparece. Llegarás a otra habitación. Usa el soplete para echar ▶



supergüí



abajo la verja y poder avanzar. Utiliza el propulsor para ascender hasta llegar a la apertura, descansando en los soportes que encuentres. Sal por la puerta negra. Rodea la torre y verás una rampa. Sube por ella y avanza por la plataforma. Ahora deberás utilizar los vehículos voladores para poder seguir avanzando con tu propulsor. Al final de tanto *speeder* y plataforma verás una puerta. Entra por ella. En la siguiente zona aparecerán enemigos sin parar. Deberás saltar con ayuda del *Jet Pack* en las plataformas que flotan en esta área. Cuando llegues arriba sigue avanzando a través de la puerta. Verás un túnel que avanza por encima de ti. Utiliza el propulsor para llegar a él y sigue adelante. Sube a la plataforma al final del túnel. Sube por las escaleras que encontrarás. Avanza con cuidado por el estrecho camino. Cuando éste termine salta a la derecha. Ahora salta de poste en poste hasta llegar a la habitación del senador. A continuación deberás destruir un gran vehículo de la policía que te atacará. Céntrate en sus torretas. Usa también las granadas para acabar con los muchos enemigos que aparecerán.

CAPÍTULO 3:
EL ASTEROIDE PRISIÓN

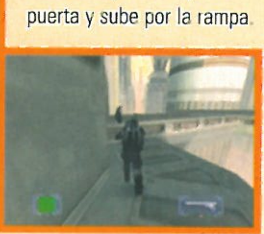
Entrar a la fuerza

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.

Recompensas: 5

Sal del cañón en el que te encuentras. Deberás entrar en la estación de paso, que se encuentra fuertemente protegida. Una vez dentro vuela hasta llegar al interruptor que abre las puertas principales. Sal y utiliza las plataformas de piedra alrededor del cañón para avanzar. La siguiente zona está llena de enemigos. Tu destino es el primer saliente desde abajo. Entra por la puerta y sube por la rampa. Llegarás al interior de un túnel. Sube por las escaleras hasta la plataforma. Una vez allí, sigue por el puente hacia el punto de observación. Vuela hasta la plataforma cerca de las ventanas y usa el soplete en la verja. Activa la puerta en el pasillo. Sube por las rampas y pulsa el interruptor de la sala de control. Vuelve y usa el ascensor para bajar. En la siguiente habitación ve al pasaje superior y entra por una de las dos puertas verdes. Pulsa el siguiente interruptor. Entra por la puerta que se ha abierto en el nivel inferior. Presiona el interruptor para abrir la siguiente puerta. Llegarás a un almacén. Para continuar, entra por la puerta con las luces verdes. Llegarás a una sala de control. Pulsa de nuevo un interruptor para que se abra la puerta. Otro almacén y otro botón que debes pulsar para abrirte camino, esta vez cerca de un montón de cajas. Después llegarás a un pasillo con un ascensor al final. Cuando se pare, sal del mismo. Usa el soplete para avanzar hasta el pasillo. Sigue por la puerta del final.







Usa de nuevo el soplete para acceder a otra sala de control. Pulsa el botón para que se abra la puerta. Avanza por ella y tira abajo la verja. Llegarás al área de las celdas. Tu siguiente objetivo es llegar al otro lado de la zona, al punto más bajo. Allí se encuentra la celda de **Fust**.

El Estallido

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.

Recompensas: 10

Sal de donde te encuentras, pero ten cuidado con la torreta que te dispara. Vuela hasta el segundo nivel. Entra por una de las puertas y presiona el interruptor. La puerta inferior se abrirá. Entra por ella. Avanza por el pasillo. Entra en la habitación de la izquierda y sal por la puerta con las luces verdes de la parte superior. Avanza por los pasillos hasta llegar a un *hall*. La puerta de salida se abrirá pasado un tiempo, es la grande de metal del piso inferior. Sigue avanzando por los pasillos hasta la puerta de la derecha. Te encontrarás en una sección de cel-







das. Avanza hasta el final y verás una escalera por la que llegarás al segundo nivel de esta zona. Haz lo mismo aquí para llegar al tercer nivel, y abandona la zona por la puerta. Sigue por el pasillo. En la siguiente habitación tendrás que salvar un gran abismo. Otro pasillo y una nueva sala. La salida se encuentra en la parte de la derecha en el piso inferior. Tras otra sección de celdas sin pérdida posible, verás una puerta con luces verdes. Entra por ella. Llegarás a una sala con tres puentes. Tienes que llegar al más alejado desde el que te encuentras ahora. La salida se halla a la izquierda. Saldrás al exterior. Comienza a ascender hasta que llegues a una zona abierta. Sigue avanzando por el agujero que han hecho los presos con la máquina. Déjate caer hasta el ascensor. Pulsa el interruptor para ascender. Sal por las puertas. Ahora deberás acabar con todos los guardas de la parte inferior.

La Huida

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.

Recompensas: 5

Primero acaba con los tres droides de seguridad.

Avanza y gira a la izquierda. Activa el botón del ascensor y sube. Sigue por el pasillo hasta la siguiente habitación. Estás en la sala del generador principal. Se trata de una sala con cuatro salidas distribuidas en alturas diferentes. Tres de ellas llevan a los tres reactores; la cuarta es la que tienes que utilizar para abandonar la zona. Tienes que empezar por la que está más abajo y luego ir subiendo, ya que sólo una estará abierta cada vez. Tras esa primera puerta deberás tirar abajo el panel en la sala del reactor y disparar a los circuitos que se ocultan detrás. En el segundo reactor tienes que hacer lo mismo, así como en el tercero. Cuando los tres estén inactivos, entra por la última puerta. Te esperan una serie de corredores llenos de enemigos. El lanzallamas es el arma más útil para acabar con ellos.

Alcanza el ascensor que desciende hasta el hangar. Cuando llegues a esa zona te espera un enfrentamiento contra un droide de seguridad, armado con láser y lanzamisiles. Cuando acabes con él dará por concluida la misión.



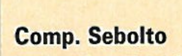
CAPÍTULO 4: UNA ASOCIACIÓN TENSA

Expedición selvática

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles, rifle de francotirador.

Avanza hacia el final del claro. Te encontrarás con el primer **Nexu** de la fase. Utiliza los dardos contra él. Entra en su madriguera. Sigue por el barranco. Encontrarás otro **Nexu**. Haz lo mismo que con el anterior y continúa. En la siguiente zona, presidida por la torre de vigilancia, encontrarás otro. Cuando hayas acabado con él dirígete al pantano cercano. Aquí encontrarás otra madriguera con su correspondiente habitante. Abandona la zona por la puerta con la cara sobre ella. Llegarás a un área compuesta por las copas de los árboles. Sube a la torre de vigilancia y desde allí vuela a la plataforma más próxima. Sigue subiendo por los árboles hasta llegar al edificio. Dentro de él hallarás el interruptor que abre la puerta de salida. Avanza saltando por las rocas y las plataformas de los árboles. Llegarás a una zona cerrada. Sube por la escalera y continúa por el puente. Entra en el edificio y déjate caer por el agujero que encuentres. Llegarás a la segunda parte de la fase. Tienes que llegar a la zona que se encuentra enfrente de ti. En la sala de la torreta, pulsa el interruptor para seguir avanzando. Te encontrarás en una ciudad subterránea. Entra en el edificio y sube hasta la segunda planta. Pulsa el interruptor para que descienda un ascensor en el exterior. Sube a él y asciende. Llegarás a la parte principal de la ciudad, llena de enemigos. Ábrete camino hasta el final, donde encontrarás una escalera. Sube por ella y utiliza el soplete en las verjas. Pulsa el interruptor y avanza por la puerta. Llegarás a otra zona de la ciudad. Para poder avanzar entra en el edificio y pulsa el interruptor para encontrar un medio de transporte. Sube a él. Después tendrás un enfrentamiento en el que deberás poner a prueba tu pericia como francotirador, acabando con todos los enemigos que se pongan a tiro.





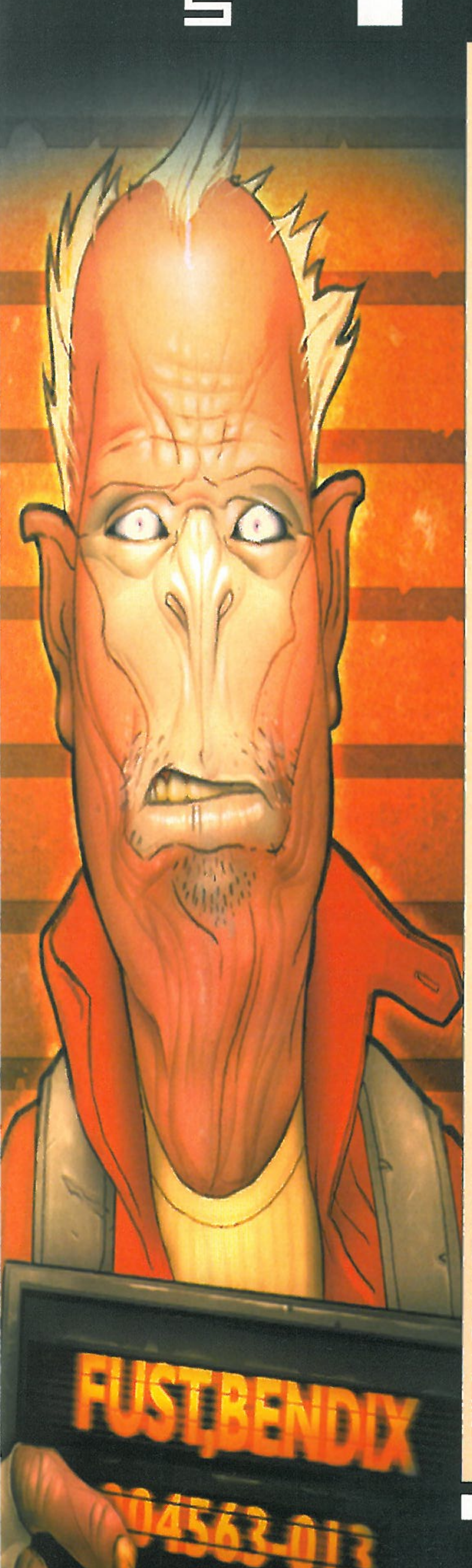
Comp. Sebolto

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles.

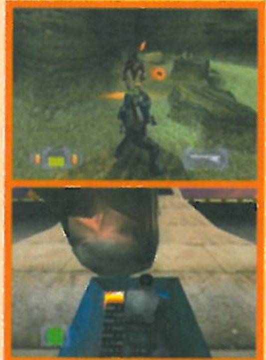
Recompensas: 15

Cruza el saliente y sube por la escalera. Avanza un poco y llegarás a una zona con ▶





cabañas. Sube por la parte derecha del precipicio. Continúa subiendo, cruza el puente, pasa por las cabañas y de nuevo por otro puente. Deslízate por la rampa. Sube a la torre de observación y activa el interruptor. En la siguiente zona tienes que llegar al ascensor utilizando tu mochila propulsora. Tú y tu compañero tenéis que entrar por la puerta tras el ascensor. Sigue avanzando por la cueva. Alcanza el puente y escala hasta la torre de observación. Dirígete hacia la cascada y entra por la puerta. De nuevo en el exterior pulsa el interruptor. Sube por las escaleras y continúa hasta la siguiente zona con cabañas. Entra en una de ellas y atraviesa la puerta. Otra zona de cabañas te espera. Cruza el puente y alcanza el balcón con la ayuda del propulsor. Entra en el edificio. Abre la puerta a tu compañero. Sube hasta la planta superior y alcanza la zona del palacio. La siguiente zona está llena de puentes. Entra en el palacio. A continuación te espera un enfrentamiento multitudinario. Tras él, sigue a tu objetivo por la puerta que se oculta tras el trono.



La Fábrica

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, granadas térmicas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 15

Deslízate por la tubería hasta el final. Después, déjate caer en la tubería que está justo debajo de ti. Utiliza el propulsor para llegar al saliente y desde allí al balcón. Después, déjate caer hasta el suelo, a la parte segura, ya que aterrizar en otra parte te causará daño. Después pulsa el siguiente botón y déjate caer. Continúa por la cinta transportadora. Cuando llegue al final salta al lado derecho y presiona el interruptor. Sube por la escalera y continúa por la puerta. Sigue subiendo y avanza por los pasadizos. Entra en la sala de control y luego en la siguiente habitación. Después déjate caer por la abertura del suelo. Avanza por las tuberías de la siguiente zona. Llegarás a otra cinta transportadora. Sigue avanzando de una a otra evitando las llamas.



En la siguiente zona, deslízate por la tubería y agárrate a las barras. Sigue descendiendo y realizando la misma operación. Después escala por las barras hasta la tubería de la parte superior. Presiona el botón y desciende. A continuación dirígete a la tubería de la izquierda. Desciende por ella con la ayuda de tu propulsor. Cuando llegues abajo pulsa el interruptor para entrar en la siguiente habitación. Agarra las barras y llega al suelo. Pulsa el interruptor para que se abran las puertas. Pulsa el interruptor y continúa. Después déjate caer al suelo y avanza por el camino de madera. A continuación deberás saltar por las rocas que sobresalen del agua. Cuando llegues al final deja la zona y avanza por la cueva. Pulsa el botón del ascensor y sube a la siguiente estancia. En ella deberás encontrar otro interruptor para que aparezca el vehículo que te permita avanzar. Sube a él y continúa hasta el otro lado. Dirígete a la nave. Te espera otro duelo contra **Montross**. Utiliza las pistolas y los misiles contra él.



CAPÍTULO 5: UN FAVOR A UN HUTT

Longo Two-Guns

Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, rifle de francotirador.
Recompensas: 15

Avanza hasta el siguiente hangar y entra por la puerta marrón. En la siguiente zona sube por las escaleras. A continuación llegarás a un área abierta. Continúa avanzando, ya que la siguiente sección de la fase es bastante lineal. Tan sólo debes preocuparte de las torretas que te disparan continuamente y de los francotiradores. Continúa por los pasadizos que encontrarás hasta llegar a un pequeño pasaje. Sigue hasta llegar a una cantina. Llegarás a un claro, después a otro, y más tarde deberás avanzar por el túnel. Al final se abrirán unas puertas corredizas. Tras ellas continúa por la calle. Puedes tomar la dirección que quieras, todas llevan a la misma zona. Entra en la vivienda, continúa por el exterior y llegarás de nuevo a otro claro. Cuando acabes con los enemigos entra en el hangar. Deberás enfrentarte a **Longo** y a sus secuaces.



SW: BOUNTY HUNTER

El Cañón Tusken
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 10
Antes de nada, entra en tu nave para armarte. Después abandona la zona de inicio y llegarás a un claro. Sube a donde estaban los **Tusken** y entra en la cueva de la izquierda. Sigue por el pasaje. Gira a la izquierda y después vuelve a la otra habitación. Sube por el agujero por el que cayeron los **Tusken**. Sal por el pasaje que sube, vuelve y esta vez toma el que baja. Cuando se divida toma el camino que quieras. Los dos van a parar a un claro. Para avanzar, entra en la cueva. Una vez dentro deslízate por la rampa. Aparecerás en una lancha. Salta a los salientes del lado más lejano. Sigue por los salientes y avanza a la izquierda. Continúa por el cañón. Baja por el camino y llegarás a una zona cerrada. Vuela hasta el edificio y entra por la puerta. Sube por la escalera, entra por la puerta y vuela hasta el edificio que se encuentra sobre ti. Atraviesa la puerta y llegarás a una nueva zona. Salta por los salientes y avanza volando hasta el final del cañón. Para acceder al palacio, tu siguiente objetivo, debes llegar a la zona principal de los salientes y utilizar tu soplete en la verja.

Palacio Gardulla
Equipamiento inicial: Puños.
Recompensas: 10
Sal por la parte izquierda de la arena. Utiliza el soplete en la verja y sigue por el túnel. Déjate caer por el agujero y continúa avanzando. Al final tuerce a la derecha y encontrarás tu equipo. Entra por la puerta cercana y sigue hasta entrar en una gran habitación. Sigue por el mercado hasta el otro lado. Continúa por el pasaje y al final entra por la puerta iluminada de rojo. La puerta para abandonar la siguiente habitación es la verde. Después deberás usar tu propulsor para llegar a la planta superior y desde allí a la sala del trono. Tras la escena deberás enfrentarte a **Krayt Dragon**. Cuando le venzas, dará por concluido el capítulo.

CAPÍTULO 6: A POR VOSA
La Luna de los muertos
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 0
Presiona el interruptor que se encuentra frente a ti. Después sube a la pequeña plataforma en medio de la habitación. Sigue avanzando por la zona hasta el final. La salida se encuentra abajo y a la izquierda. En la siguiente sala, avanza hasta el fondo y pulsa el interruptor, vuelve y toma el camino de la izquierda. Sigue por el pasaje. Deslízate por la rampa que encontrarás más adelante. Sigue el camino inferior. Al final usa el propulsor para encaramarte al muro. Vuelve por el camino principal desde allí arriba. Avanza hacia la entrada de esta zona y déjate caer en la pequeña habitación. Cruza la calle hacia los edificios, después sigue por ellos hacia la estatua. Entra en la torre por la abertura. Vuela hasta la cima, sube por la escalera y avanza por el puente. Sigue el pasillo y ten cuidado porque esta zona está cubierta de una sustancia que puede dañarte. Tienes que llegar al edifico alto. Cuando llegues a él déjate caer por el agujero. Avanza por la cripta hasta que veas una abertura por la que salir con ayuda del propulsor. Sigue hasta que llegues al puente, más allá de la nave. Tendrás que acabar con **Montross**, tu gran rival. Utilizará tus mismas armas y movimientos, pero es sencillo.

La Guarida de Vosa
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda de látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas, misiles, rifle de francotirador.
Recompensas: 0
Sigue por el camino hasta la puerta principal. Déjate caer por el agujero. Llegarás a una zona abierta. Avanza por las plataformas, deslízate por la rampa y utiliza el propulsor para rodear la roca y llegar hasta el final. Entra por la puerta en forma de cara en la roca. Sigue hasta la siguiente habitación. Ve por la izquierda de la gran roca y encontrarás la salida. Después utiliza la rampa para salir al exterior, donde verás un puente. Ve por el hasta que veas la ciudadela. Sube a la plataforma y desde allí a la puerta de entrada. Tras la escena, acabará la fase.

La Confrontación final
Equipamiento inicial: Puños, *blasters*, escáner de ID, cuerda látigo, lanzador de dardos, mochila propulsora, lanzallamas.
Recompensas: 0
Este nivel es realmente corto, y tan sólo sirve de anticipo al enfrentamiento contra **Vosa**. Avanza por el primer pasaje acabando con los enemigos. Sigue por la puerta y vuela hacia la estatua de la izquierda, y desde allí al otro lado del abismo. Utiliza el soplete en la verja y sigue avanzando. Continúa por las criptas hasta que llegues a una habitación sin salida aparente. Sube por el agujero del techo con ayuda de tu propulsor para continuar. En la intersección que encontrarás más adelante, elige el camino de la derecha. Tu último escollo para concluir la aventura de **Jango** es **Komari Vosa**. Procura estar siempre fuera del alcance de su sable de luz. Este arma también pueden devolver tus disparos. Cuando haya recibido algo de daño se dirigirá a otra habitación. Síguela y acaba con ella de una vez por todas.







supertrucos

[PS2] THE MARK OF KRI

Invencibilidad
Presiona Cuadrado, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, X, Cuadrado, Círculo, X en la pantalla de *Press Start*. Un grito de **Rau** te informará que ha funcionado. Entra en la pantalla de trucos de El Sabio para poder activarlo.

Salud al máximo
Presiona X, X, X, X, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Círculo en la pantalla de *Press Start*.

Flechas infinitas
Presiona X, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, X, Cuadrado, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado, X en la pantalla de *Press Start*.

Enemigos más débiles
Para convertir a tus oponentes en criaturas mucho más sencillas de eliminar presiona en la pantalla de *Press Start* la siguiente combinación de botones: X, Círculo, Círculo, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.

BEN HUR

Todos los carros y armas
Pulsa en el menú principal Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, R1. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Si realizas la misma combinación durante una carrera obtendrás vida.

Todos los hechizos
Pulsa en el menú: Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, R1. Un sonido te confirmará que ha funcionado. Si usas esta combinación durante una carrera obtendrás maná.

Todos los circuitos
Presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo en el menú principal. Un sonido te confirmará que ha funcionado. Si introduces la combinación en la carrera tendrás un nuevo carruaje.

APE ESCAPE 2

Jugar como Spike
Completa el juego al 100% (es decir, habiendo capturado a los 297 simios en todos los niveles). Comienza una nueva partida e ilumina la opción «Nuevo Juego». Presiona L1 y *Start* simultáneamente y aparecerá **Spike**, el protagonista del *Ape Escape* original.

CONTRA SHATTERED SOLDIER

30 vidas
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L1, R1, L2, R2, L3, R3 en el mando del segundo jugador en la pantalla de título. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Sólo afectará a tu primera continuación. El resto tendrán el número normal de vidas.

THE SIMPSONS SKATEBOARDING

Todas las tablas
Mantén presionados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Triángulo, Círculo, Cuadrado.

Selección de fase
Mantén presionados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, X, Cuadrado, Círculo.

99.000 $
Mantén presionados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, X, Círculo, Cuadrado.

Todos los patinadores
Mantén pulsados en la pantalla de selección de personaje L1, L2, R1 y R2 y pulsa Círculo, Triángulo, X, Cuadrado.

Homer en ropa interior
Mantén pulsados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Círculo, X, Cuadrado.

BATTLE ENGINE AQUILA

Selección de nivel
Empieza un nuevo juego e introduce !EVAH! como nombre.

Invencibilidad
Introduce B4K42 como nombre.

Todos los Bonus
Introduce 105770Y2 como nombre.

supertru[cos]

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities
Cuando hayas vencido a tu oponente pulsa L para colocar a tu personaje y a continuación presiona Detrás, Abajo, Delante, A.

Frost
Abajo, Abajo, A.

Jax
Arriba, Arriba, A.

Kano
Detrás, Detrás, Delante, A.

Kenshi
Abajo, Abajo, B.

Kitana
Abajo, Arriba, A.

Kung Lao
Delante, Detrás, B.

Li Mei
Abajo, Arriba, A.

Quan Chi
Detrás, Detrás, A.

Scorpion
Delante, Detrás, A.

Shang Tsung
Arriba, Abajo, Arriba, A.

Sonya
Detrás, Detrás, B.

Sub-Zero
Arriba, Arriba, A.

ROCKY

Doble daño
Mantén presionado R y pulsa Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, L en el menú principal.

Doble velocidad
Mantén presionado R y pulsa Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha, L en el menú principal.

Todos los boxeadores y arenas
Mantén presionado R y pulsa Derecha, Abajo, Arriba, Izquierda, Arriba, L en el menú principal.

Estatua de Rocky
Mantén presionado R y pulsa Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha, L en el menú principal.

Niveles al máximo
Mantén presionado R y pulsa Derecha, Abajo, Abajo, Arriba, Izquierda, L.

Ganar pelea
Mantén presionado R y pulsa Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Arriba, L.

DIE HARD: VENDETTA

Invencibilidad
Presiona L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal. Un mensaje te confirmará que ha funcionado.

Selección de fase
Presiona X, Y, Z, Z, X, Y, Z, Z en el menú principal.

En llamas
Presiona X, Y, B, X, Y, B en el menú principal.

Hero Time infinito
Presiona B, X, Y, Z, L, R en el menú principal.

Texturas de metal líquido
Presiona B, Y, X, B, Y, X en el menú principal.

Cabezas grandes
Presiona R, R, L, R en el menú principal.

Cabezas pequeñas
Presiona L, L, R, L en el menú principal. Un mensaje te confirmará el truco.

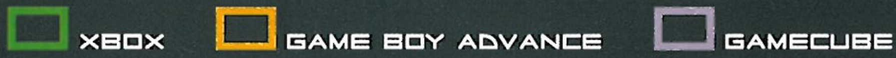
BLOOD OMEN 2

Empezar con la Soul Reaver y la mejor armadura.
En la pantalla del menú principal del juego introduce la siguiente combinación de botones con el mando: Z, R, L, B, X, Y. Selecciona la opción de comenzar un juego nuevo. Al terminar la secuencia de introducción comprobarás que **Kain** cuenta con la armadura de hierro, la más poderosa del juego y con la espada segadora de almas, el arma típica de la saga.

DEAD TO RIGHTS

Selección de nivel
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Y, X, X en la pantalla del menú principal con la opción de «New Game» iluminada. Un sonido te confirmará que has introducido el truco correctamente. A continuación pulsa Abajo en la pantalla de *Press Start* hasta que aparezca la opción deseada que te permitirá elegir entre todos los niveles que componen el juego ***Dead To Rights***.



TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

PS2

01> GTA Vice City
Aventura ■ Rockstar

02> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

03> Devil May Cry 2
Beat'em-up ■ Capcom

04> The Getaway
Aventura ■ Sony C.E.

05> Los Sims
Simulador ■ EA Games

06> Tenchu La Ira del Cielo
Aventura ■ Activision

07> Pro Evolution Soccer 2
Deportivo ■ Konami

08> FIFA Football 2003
Deportivo ■ EA Sports

09> Sly Raccoon
Plataformas ■ Sony C.E.

10> Wild Arms 3
RPG ■ Ubi Soft

XBOX

XBOX

01> Splinter Cell
T.E.A. ■ Ubi Soft

02> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

03> Dead To Rights
Shoot'em.up ■ Namco

04> Colin McRae 3
Conducción ■ Codemasters

05> Steel Battalion
Simulador ■ Capcom

06>Blinx
Plataformas ■ Microsoft

07> Indiana Jones y La Tumba del Emperador
Aventura ■ LucasArts

08> Mortal Kombat Deadly Alliance
Beat'em-up ■ Midway

09> Harry Potter y La Cámara Secreta
Aventura ■ EA Games

10> Sega GT 2002
Conducción ■ Sega

GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

01> Super Mario Sunshine
Plataformas ■ Nintendo

02> Resident Evil 0
Survival Horror ■ Capcom

03> Starfox Adventures
Aventura ■ Nintendo

04> Resident Evil
Survival Horror ■ Capcom

05> Mario Party 4
Tablero ■ Nintendo

06> Harry Potter y La Cámara Secreta
Aventura ■ EA Games

07> Mortal Kombat Deadly Alliance
Beat'em-up ■ Midway

08> SW Bounty Hunter
Shoot'em-up ■ LucasArts

09> Eternal Darkness
Aventura ■ Nintendo

10> Super Monkey Ball 2
Arcade ■ Sega

PSONE

PS one

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> W.R.C. Arcade
Conducción ■ Sony C.E.

04> Harry P. y La Cámara S.
Aventura ■ EA Games

05> El Planeta Del Tesoro
Plataformas ■ Sony C.E.

JAPÓN

01> The Legend Of Zelda: TWW
ActionRPG ■ Nintendo-GC

02> Unlimited Saga
RPG ■ Squaresoft-PS2

03> Tales Of Destiny 2
RPG ■ Namco-PS2

04> D.O.A. Xtreme B.V.
Simulador ■ Tecmo-Xbox

05> Pokémon Zafiro y Rubí
RPG ■ Nintendo-GBA

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE

01> Yoshi's Island: SMA 3
Plataformas ■ Nintendo

02> Metroid Fusion
Acción ■ Nintendo

03> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

04> Bubble Bobble Old&New
Arcade ■ Taito

05> H. Potter y La Cámara S.
Aventura ■ EA Games

LOS MÁS ESPERADOS

PS2 XBOX NINTENDO GAMECUBE

01> Final Fantasy X-2
Squaresoft ■ PS2

02> Biohazard 4
Capcom ■ GC

03> FF Tactics Advance
Squaresoft ■ GBA

04> Silent Hill 3
Konami ■ PS2

05> Splinter Cell
Ubi Soft ■ PS2-GC-GBA



CONSOLA GAME CUBE MORADA
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59
+1 JUEGO A ELEGIR



CONSOLA GAME CUBE MORADA
(Negra o Morada)
+1 JUEGO A ELEGIR



IMPUESTOS INCLUIDOS

EXCLUSIVA Centro MAIL

¡¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.200 MOCHILAS

Un juego ¡GRATIS!

Elige uno de estos juegos y llévatelo GRATIS al comprar tu Pack o Consola GameCube.
(Promoción válida hasta el 15 de marzo)

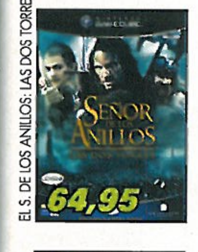









Compra DAKAR 2 y llévate un DVD con las mejores imágenes del Dakar 2002 de REGALO


EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 64,95


MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE — 64,95


RAYMAN 3 — 59,95

SONIC MEGA COLLECTION — 59,95

DISNEY'S MAGICAL MIRROR — 44,95

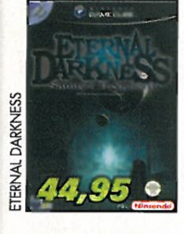

DOSHIN THE GIANT — 44,95

¡Lanzamiento el 14 de marzo!

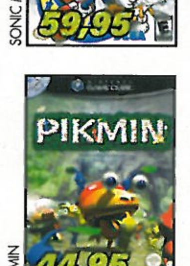


PROMOCIÓN LIMITADA A 500 UNIDADES

Compra RESIDENT EVIL 0 y llévate una MEMORY CARD personalizada de REGALO


ETERNAL DARKNESS — 44,95

LUIGI'S MANSION — 44,95


MARIO PARTY 4 — 44,95

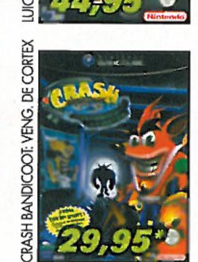

PIKMIN — 44,95

SUPER MARIO SUNSHINE — 44,95


WAVE RACE: BLUE STORM — 44,95



REDCARD — 39,95


CRASH BANDICOOT: VENG. DE CORTEX — 29,95*


DIE HARD: VENDETTA — 29,95*


BOMBERMAN GENERATION — 29,95*


SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY — 29,95*


THE SCORPION KING — 29,95*

* Precio válido hasta el 20 de marzo.



Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

GAME BOY ADVANCE NEGRA
+ POKÉMON ORO O PLATA



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE
+ SUPER MARIO AVD. 2



GAME BOY ADVANCE PLATINUM
+ HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA







* Precio válido hasta el 20 de marzo.



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es



¡PRECIOS IMPOSIBLES!



HAVEN: CALL OF THE KING

39,95

SHADOW HEARTS
39,95

THE THING

29,95*

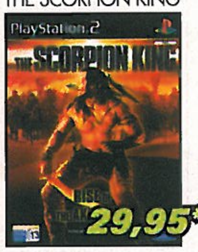
EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM.DEL ANILLO
29,95*

BUTT UGLY-MARTIANS: ZOOM OR DOOM
29,95*

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
29,95*

THE OPERATIVE: NO ONE LIVES FOREVER

29,95*

THE SCORPION KING

29,95*

SEGA SOCCER SLAM
29,95

TUROK EVOLUTION

29,95

V-RALLY 3

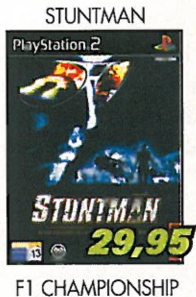
29,95

CASPER SPIRIT DIMENSION

29,95

SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT

29,95

STUNTMAN

29,95

PRO EVOLUTION SOCCER

29,95

KESSEN II

29,95

REDCARD

24,95

SPY HUNTER

19,95

CITY CRISIS
19,95

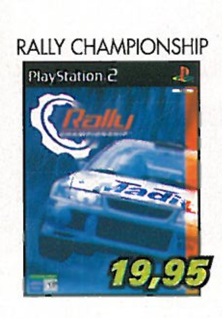
DARK SUMMIT
19,95

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

19,95

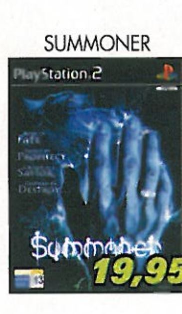
MEGARACE 3: NANOTECH DISASTER

19,95

RALLY CHAMPIONSHIP

19,95

RUMBLE RACING

19,95

SUMMONER

19,95

ETERNAL RING

17,95

JET ION GP


17,95

LOTUS CHALLENGE

17,95

* Precios válidos hasta el 20 de marzo del 2003

IMPUESTOS INCLUIDOS

CONSOLA PS One
89,95

MEMORY CARD THRUSTMASTER 1 MB FIFA


3,95

TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 MB


14,95

VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR


12,95

CONTROL PAD GUILLEMOT SHOCK 2 + M. CARD

24,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP

5,95

14,95

CASTLEVANIA CHRONICLES


DIGIMON DIGITAL CARD


METAL GEAR SOLID


PRO EVOLUTION SOCCER

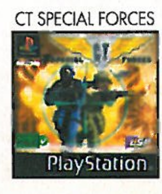
RAINBOW SIX: LONE WOLF


SHREK: TREASURE HUNT



19,95

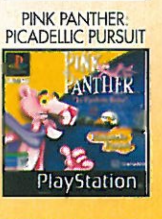
BABY FELIX TENNIS


CT SPECIAL FORCES


DINOMASTER PARTY


EXTREME GHOSTBUSTERS


MONSTRUOS S.A


PINK PANTHER: PICADELLIC PURSUIT


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

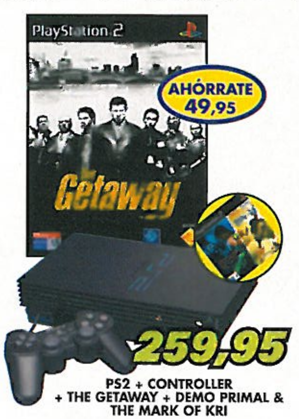
pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!



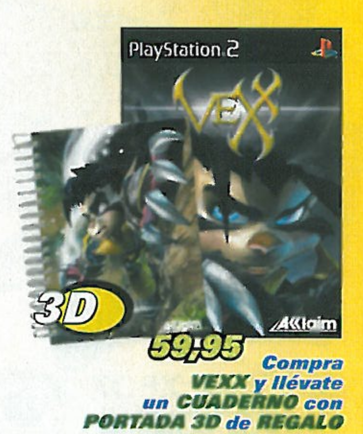
279,95
PS2 + CONTROLLER
+ MORTAL COMBAT 5: DEADLY ALLIANCE
+ DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



259,95
PS2 + CONTROLLER
+ THE GETAWAY + DEMO PRIMAL &
THE MARK OF KRI



259,95
PS2 + CONTROLLER
+ KING OF HEARST + GUIA DEL JUEGO +
DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



59,95
Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO



249,95
Por la compra de tu consola una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO



279,95
PS2 + CONTROLLER
+ DRAGON BALL Z BUDOKAI
+ DVD CON 2 PELÍCULAS DE DRAGON BALL Z
+ DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



279,95
PS2 + CONTROLLER
+ EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
+ THE THING
+ DEMO PRIMAL & THE MARK OF KRI



59,95
Compra DAKAR 2 y llévate un DVD con las mejores imágenes del Dakar 2002 de REGALO

APE ESCAPE 2



59,95

CONTRA: SHATTERED SOLDIER



59,95

LOS SIMS



64,95

MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE



59,95

RAYMAN 3



44,95



59,95
Compra KINGDOM HEARTS y llévate una GUÍA DEL JUEGO y una DEMO de PRIMAL + THE MARK OF KRI de REGALO

TEKKEN 4

PlayStation 2

69,95

TENCHU: LA IRA DEL CIELO



59,95

THE GETAWAY



57,95

THE MARK OF KRI



59,95

WILD ARMS 3



59,95



Pack especial DREAMCAST

Consola + Controller + 5 juegos

109,95

KEYBOARD



5,95

VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER



29,95

JUEGOS DREAMCAST desde 7,95

...Y muchos juegos más. ¡¡Existencias limitadas!!

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos



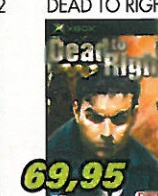
CONSOLA XBOX + SEGA BUNDLE + METAL GEAR SOLID SUBSTANCE — 284,95

CONSOLA XBOX + SEGA BUNDLE — 249,95



Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

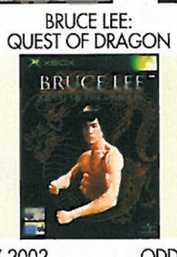
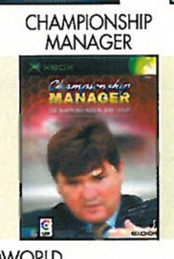
CAPCOM VS SNK 2 — 69,95
DEAD TO RIGHTS — 69,95
DOA XTREME BEACH VOLLEY — 59,95
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 69,95
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 64,95
MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE — 69,95
RAYMAN 3 — 44,95
STATE OF EMERGENCY — 69,95



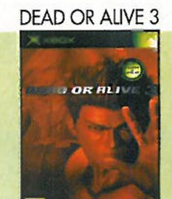


29,95

4X4 EVOLUTION 2
AMPED FEESTYLE SNOWBOARDING
BRUCE LEE: QUEST OF DRAGON
CHAMPIONSHIP MANAGER
CIRCUS MAXIMUS
CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX
DARK SUMMIT
DEAD OR ALIVE 3

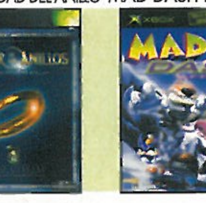
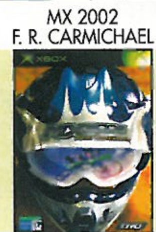




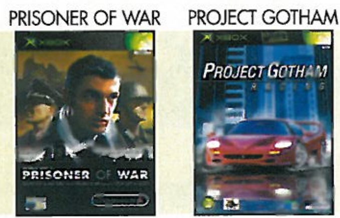
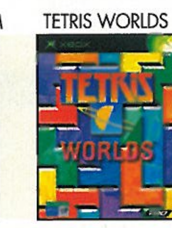




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
MAD DASH RACING
MX 2002 F. R. CARMICHAEL
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE
PRISONER OF WAR
PROJECT GOTHAM
TETRIS WORLDS
THE THING

29,95



CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

sistema	descripción	uds	precio	total

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 4 €, Baleares + 5 €

IMPORTE TOTAL

Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ____ Piso ____ Letra ____
Ciudad ________ C.P. ________
Provincia ________ Tel. ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 28-02-2003

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 4 €   Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75 € **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

pedidos por teléfono 902 17 18 19

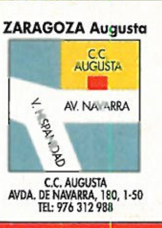
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es



Informática y videojuegos

Estas son Nuestras Nuevas Tiendas

- **ALMERÍA El Ejido** — C.C. EL COPO, LOCAL 106 + 107. TEL: 950 260 643
- **CÓRDOBA** — C.C. LA SIERRA, C/ POETA E. PRADOS S/N
- **LAS PALMAS** — C.C. EL MUELLE
- **VÉLEZ-MÁLAGA** — C.C. EL INGENIO, LOCAL B-45, SALIDA 272. TEL: 952 541 178
- **ZARAGOZA Augusta** — C.C. AUGUSTA, AVDA. DE NAVARRA, 180, 1-50. TEL: 976 312 988




- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1. TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C.C. ÁREA CENTRAL LOC. 17-G, C/ RUA LISBOA s/n. TEL: 981 575 512
- **A CORUÑA Ferrol** — C.C. A GÁNDARA, LOCAL 21, CTRA. N-VI, ENTRADA A NARON. TEL: 981 386 480
- **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** — C/ ADRIANO VI, 4. TEL: 945 134 149
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA, s/n. TEL: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24. TEL: 965 143 998
- **ALICANTE** — C.C. PUERTA DE ALICANTE, LOCAL B. 48. TEL: 619 109 469
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER. TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29. TEL: 965 467 959
- **ALICANTE Torrevieja** — C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13. TEL: 965 709 984




- **ALMERÍA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 14. TEL: 950 260 643
- **ÁVILA** — C.C. EL BULEVAR LOCAL, AV. JUAN CARLOS I s/n. TEL: 920 219 108
- **ASTURIAS Gijón** — C/ LOS FRESNOS, LOCAL B-63, C/ RÍO DE ORO, 3. TEL: 985 152 42
- **ASTURIAS Oviedo** — C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12, C/ FDEZ. LADREDA, s/n. TEL: 985 119 994
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54. TEL: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** — C/ VÍA PÚNICA, 5. TEL: 971 399 101
- **BALEARES Inca** — C/ PELAIRES, 10. TEL: 971 883 140
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280. TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (Sant Andreu) — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n. TEL: 933 608 174
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97. TEL: 934 126 310





- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17. TEL: 932 966 923
- **BARCELONA** (Selva de Mar) — C.C. DIAGONAL MAR, AV. DIAGONAL MAR, 3. TEL: 933 560 880
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12. TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME, s/n. TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà V.** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2. TEL: 937 192 097
- **BARCELONA L'Hospitalet** — C.C. GRAN VIA II, LOCAL 11, AV. DE LA GRAN VIA 75-97. TEL: 932 590 229
- **BARCELONA Manresa** — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18. TEL: 938 730 838
- **BARCELONA Manresa** — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12, C/ Alvar Aalto, s/n. TEL: 938 730 838
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTÓFOR, 13. TEL: 937 960 716
- **BARCELONA Mataró** — C.C. MATARÓ PARK, C/ ESTRASBURG, 5. TEL: 937 586 781




- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEÓN. TEL: 947 222 717
- **CÁCERES** — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18. TEL: 927 626 365
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10. TEL: 956 337 962
- **CÁDIZ San Fernando** — C.C. BAHÍA SUR, LOCAL 17/18, C/ CAÑO HERRERA s/n. TEL: 956 592 528
- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43. TEL: 964 340 053
- **CIUDAD REAL** — C.C. EL PARQUE-EROSKI L-001, AV. EUROPA 45. TEL: 926 227 354
- **CÓRDOBA** — C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A, AV. J. M. Martorell, s/n. TEL: 957 468 076
- **CUENCA** — C.C. EL MIRADOR, LOCAL 60, AV. DEL MEDITERRÁNEO s/n. TEL: 969 225 031
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65. TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERIA, 10. TEL: 972 675 256

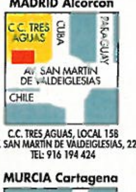



- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39. TEL: 958 266 954
- **GRANADA Motril** — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISIÓN. TEL: 958 600 434
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23. TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7. TEL: 943 635 293
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4. TEL: 959 253 630
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7. TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6. TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. 7 PALMAS, Avda. FELO MONZÓN, s/n. TEL: 928 419 948
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12. TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309. TEL: 928 265 040



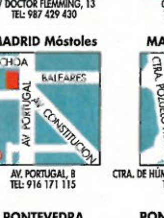


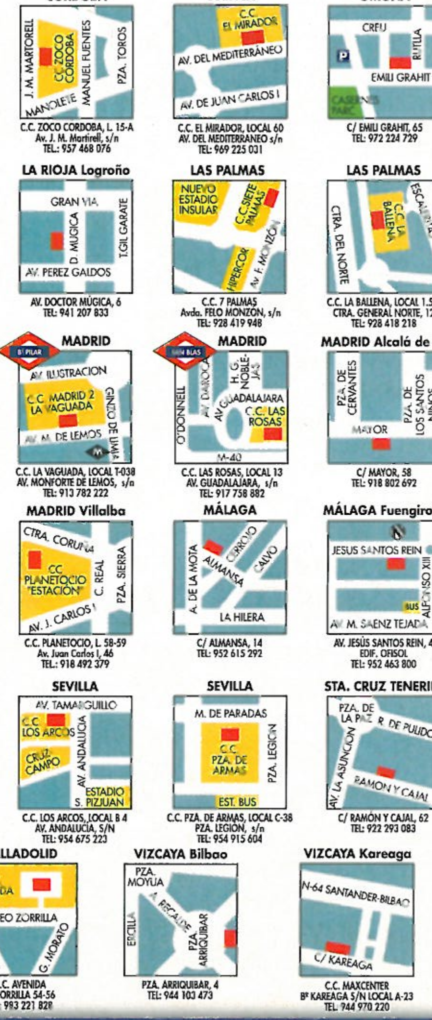
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3. TEL: 928 817 701
- **LAS PALMAS Vecindario** — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28. TEL: 928 792 850
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25. TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13. TEL: 987 429 430
- **MADRID** (Callao) — C/ PRECIADOS, 34. TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1. TEL: 915 278 225
- **MADRID** (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n. TEL: 913 782 222
- **MADRID** (Ruben Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, s/n. TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58. TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26. TEL: 916 520 387



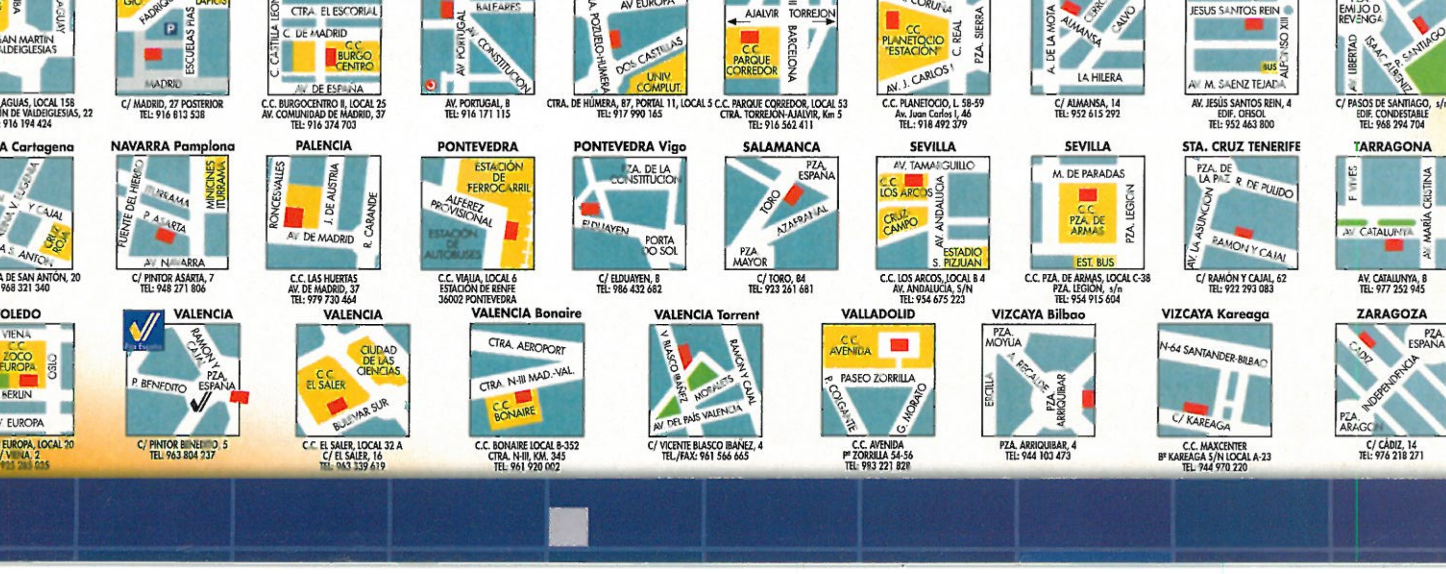
- **MADRID Alcorcón** — C.C. TRES AGUAS, LOCAL 158, AV. SAN MARTÍN DE VALDEIGLESIAS, 22. TEL: 916 194 424
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR. TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37. TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8. TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5. TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5. TEL: 916 562 411
- **MADRID Villalba** — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59, Av. Juan Carlos I, 46. TEL: 918 492 379
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14. TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL. TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n, EDIF. CONDESTABLE. TEL: 968 294 704



- **MURCIA Cartagena** — C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20. TEL: 968 321 340
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7. TEL: 948 271 806
- **PALENCIA** — C.C. LAS HUERTAS, AV. DE MADRID, 37. TEL: 979 730 464
- **PONTEVEDRA** — C.C. VIALIA, LOCAL 6, ESTACIÓN DE RENFE, 36002 PONTEVEDRA
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8. TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84. TEL: 923 261 681
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N. TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, s/n. TEL: 954 915 604
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62. TEL: 922 293 083
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8. TEL: 977 252 945

- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2. TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5. TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16. TEL: 963 339 619
- **VALENCIA Bonaire** — C.C. BONAIRE LOCAL B-352, CTRA. N-III, KM. 345. TEL: 961 920 002
- **VALENCIA Torrent** — C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4. TEL./FAX: 961 566 665
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56. TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4. TEL: 944 103 473
- **VIZCAYA Kareaga** — C.C. MAXCENTER, Bº KAREAGA S/N LOCAL A-23. TEL: 944 970 220
- **ZARAGOZA** — C/ CÁDIZ, 14. TEL: 976 218 271

INTERNECIO

Abel Granados. He pasado tus propuestas a las altas esferas, a ver si te hacen caso. Este mes no he podido ponerte el dibujo, pero el siguiente te cae fijo. Así podrás descansar y dedicarte a tu hobby favorito: despiojar helechos de Somalia mientras depilas chimpancés a mordiscos.

Adolfo y el Yeti. Los dos seres más despreciables de mi sección siguen enfadados (el amor culero tiene esas cosas). Los necios de la sección quieren conocer, cual programa rosa, qué fue lo que os hizo romper vuestra historia de amor. Espero vuestras explicaciones y que os insultéis mucho.

Petronio. Dile a tu padre, sí, el verdadero, el vecino del quinto, que no debió permitir que tu madre practicara la doma de potro antes del parto.

GOLFOMENSAJES

Feos Al Trullo

Mayro Miñarro. Málaga

*Estimado **Golfo**. Soy una chica sevillana, aunque mi nombre pueda parecer de travelo de presentadora de concurso televisivo.*

Me alegra tu autocrítica y tu realismo. Habría que verte. Igual no sólo tienes el nombre de eso. ¿Te sientas en el baño?

Me he decidido a escribirte para comunicarte la creación de las brigadas F.A.T. (Feos Al Trullo).

Uish, eso me interesa. Tengo un montón de lectores que podrían interesaros. Así me libro de ellos. ¿No podríais asesinarlos directamente o mandarlos en bikini a una cárcel turca?

De momento somos tres miembros fundadores, la agente Loewe que soy yo, el agente CKone y la agente Channel. Me gustaría que te integraras en nuestro ejército con rango de general.

Buenooo, seguro que los nombres reales de los brigadistas son Borja Mari, Pocholo, Pepitín, Helen o Mari Aurori.

Queremos implantar el jabón, el buen gusto y el atractivo físico.

Habéis elegido bien. Soy extremadamente atractivo, tengo un físico envidiable y puedo lideraros a cambio de vuestro dinero y vuestro cuerpo.



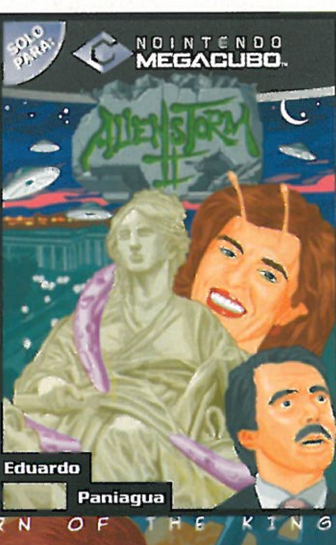
Olguita, me temo que para que se lea bien tendría que ponerlo a toda página...

***Ana Suero**, nos dibuja a una especie de elfa con el pelo azul. **Dani3PO** a este paso acabará con el pelo de ese color.*





***Laura Pérez** vuelve con otra de sus genialidades (a ver si no desapareces más), y **@ustin** homenajea a su tierra.*





***Mister Paniagua** no descansa (gracias al cielo), y nos obsequia con otra de sus carátulas y con una genial interpretación de El Señor De Los Anillos. Como siempre impresionante.*

TOP NECIO

1. **Abel Granados** — Uno de mis lectores necios favoritos
2. **José Herráez** — El que más «toca» de Codemasters
3. **Antonio López** — El Santiago Segura encarnado de EA
4. **Laura Pérez Seguer** — Vuelve al hogar por fin
5. **@ustin** — El valenciano sin gónadas ni mente



La mejor base para su PC

Las placas base son el sustento del ordenador, por eso este mes en PC PLUS le ofrecemos una comparativa de 18 modelos. Pero si lo que desea es comprar un ordenador nuevo, le interesará la que tenemos sobre ocho de los mejores modelos del mercado. También podrá disfrutar de las de navegadores y planificadores de rutas.

Y lo que no debe perderse son los informes sobre las medidas que hay que mantener para evitar que el uso continuado del PC le afecte a la salud, cómo grabar películas en CD para verlas en el DVD, y el pasado y presente del PC. Por otra parte, podrá disfrutar de los análisis de los productos más novedosos. Tampoco puede perderse los dos CD-ROM que regalamos este mes. Por un lado lo pasará en grande con el juego completo La Sombra De El Zorro, basado en la película del mismo nombre que protagonizó Antonio Banderas.

Y también podrá usar el mejor software completo, como Kaspersky Antivirus Lite, Site Publisher 1.4, AnswerTool 1.01, DirectX 9, Internet Explorer 6 SP1, Windows Media Player 9, Windows Movie Maker 2, ICQ 2002, Netscape 7.01, Opera 7.0, Winamp 3 y mucho más.



El retorno de Dante en Devil May Cry 2



La segunda parte de uno de los mejores juegos de PlayStation 2 ya está a punto de salir al mercado. El héroe que salido de la imaginación de Capcom protagoniza una de las aventuras más intensas y espectaculares de los últimos tiempos, en la que la acción constante y la calidad gráfica caminan de la mano a lo largo y ancho del juego. No te pierdas tampoco los reportajes de Enter The Matriz, Rygar y Splinter Cell, tres títulos al más alto nivel. Entre las novedades, destacan Metal Gear Solid Substance, Vexx, Moto GP 3, Contra Shattered Soldier, Jurassic Park Operation Genesis, Tenchu La Ira del Cielo, Dakar 2 y The Mark Of Kri. Y en respuesta a vuestras peticiones, hemos incluido dos guías completas, las correspondientes a los juegos Haven: Call Of The King y Star Wars: Bounty Hunter, que os ayudarán a finalizar y descubrir todos los secretos de estos grandísimos juegos. Y como cada mes, junto con la revista encontrarás un DVD-ROM exclusivo, que este mes incluye las demos jugables de Pro Evolution Soccer 2, FIFA 2003, Ape Escape 2, Eggo Mania, Formula One 2002 y Rocky. **Revista más DVD por 6 Euros en tu quiosco.**

Retratos con clase

La fotografía de personas es algo más que apuntar y disparar. Una de las responsabilidades del fotógrafo es hacer que los modelos retratados tengan su mejor aspecto, acentuando las cosas positivas. Así, es posible destacar los puntos más atractivos, mediante una composición e iluminación correctas, o minimizar los defectos con un poco de preparación previa. En el número de marzo de DigitalCamera Magazine aprenderá las técnicas utilizadas por los mejores fotógrafos para conseguir retratos perfectos.

Tampoco debe perderse la comparativa de laboratorios fotográficos en Internet, los análisis detallados de las últimas cámaras digitales, como la compacta Olympus C-50, la potente Minolta Dimage 7Hi, o la diminuta L'espion; ni los tutoriales, con los que aprenderá a dar sus primeros pasos con Paint Shop Pro, y las técnicas para aprovechar al máximo la luz natural en sus fotografías.

Y, por supuesto, también se incluye un CD-ROM con programas completos y los modelos virtuales en 3D de las cámaras analizadas.

Y todo por sólo 4.25 Euros.





Kakuto Chojin cancelado. El simulador de lucha de **Microsoft** no aparecerá en **Europa**, debido a que utiliza como banda sonora en algunos escenarios fragmentos del Corán.



Adaptador Smart Media para GBA. **AM3** pondrá a la venta un accesorio para insertar tarjetas *Smart Media* de 32 Megas en **GBA** y así poder descargar *e-books* o juegos.



.hack/Infection. La saga de RPG de Bandai para **PS2**, que ya va por la cuarta entrega en **Japón**, por fin ha visto lanzada su primer capítulo en los **Estados Unidos**.



Nueva consola Phantom. **Infinium Labs** lanzará este año una nueva consola, llamada **Phantom**, para intentar competir con las tres grandes. Más información en el próximo **E3**.



NAMCO

Xenosaga

Cuando estéis leyendo estas líneas ya estará en las tiendas de **Estados Unidos** este sensacional RPG por turnos de **Namco**, precuela del título de culto *Xenogears* para **PSone**. La historia vuelve a estar ambientada en el futuro lejano, aunque esta vez el escenario será el espacio exterior. Desgraciadamente, aún no existe fecha de salida definida para su lanzamiento en **Europa**.



MICROSOFT

Project Gotham 2

Aquí tenéis algunas imágenes de la secuela del juego de conducción estrella de **Microsoft**. ***Project Gotham Racing 2*** saldrá a la venta el próximo año y aprovechará también las posibilidades de juego a través de **Internet** de **Xbox Live**.



NEC

Tube Slider

La legendaria compañía japonesa **NEC Interchannel** ha anunciado que volverá a programar juegos para consola. El primero de ellos será este ***Tube Slider***, un *arcade* de conducción futurista al más puro estilo *F-Zero* o *Wipeout*, que verá la luz esta próxima primavera en los **Estados Unidos** para la 128 *bits* de **Nintendo**.

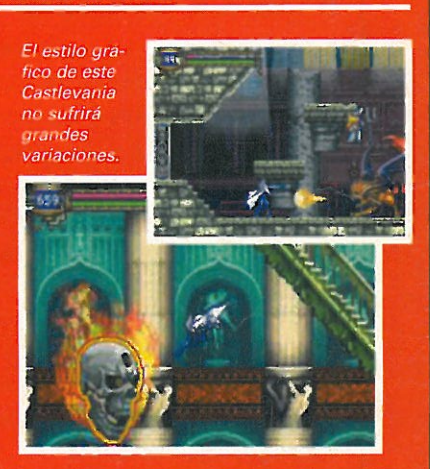


KONAMI

Castlevania: Aria Of Sorrow

El próximo mes de mayo **Konami** pondrá a la venta en **Japón** una nueva entrega de su saga más famosa, la tercera ya para **Game Boy Advance**. Esta vez la historia se sitúa en el año 2035, y el protagonista es un joven estudiante llamado **Soma Cruz**, sin ninguna relación aparente con la familia **Belmont**. Se han incluido nuevos elementos para hacer al juego diferente, como la posibilidad de elegir entre múltiples armas y la capacidad de **Soma** de apoderarse de las almas de sus enemigos para aprender nuevos ataques y magias.





El estilo gráfico de este Castlevania no sufrirá grandes variaciones.